

POR SÓLO 3,99€ JUEGO COMPLETO PARA PC «IMPERIAL GLORY» ¡GRATIS!
Nº 222
AGOSTO 2013
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
PREVIEW
TOTAL WAR ROME II
¡EL REGRESO DE LA GRAN ESTRATEGIA!
REPORTAJE
DARK SOULS II
¿TIENES GANAS DE MORIR OTRA VEZ?
JUEGOS DEL MES
CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO
MAGRUNNER DARK PULSE
CONQUISTADORES DEL NUEVO MUNDO
PRO CYCLING MANAGER 2013
MOTOGP 13
¡REPORTAJE EXCLUSIVO!
THE WITCHER 3
WILD HUNT
¡ASÍ SERÁ EL ROL MÁS ALUCINANTE!
EL TALLER
APRENDER A PROGRAMAR
LAS BASES PARA LA INGENIERÍA DE SOFTWARE
Número 222
PVP CANARIAS 4,14€
AÑO XXIX
8 424094 820313 00222
IMPERIAL GLORY
¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!
IMPERIAL GLORY
¡VIVE UNO DE LOS CLÁSICOS DEL SOFT ESPAÑOL!
INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR

PRODUCTO
DESTACADO



Tarjetas gráficas ASUS GeForce GTX 700 DirectCU II

MÁS ALLÁ DEL ESTÁNDAR

Como de costumbre, ASUS personaliza sus modelos de tarjetas gráficas con exclusivas tecnologías exclusivas. Los nuevos modelos GeForce GTX 700 con arquitectura 28 nm de NVIDIA incluyen una serie de mejoras térmicas y de alimentación que aseguran una experiencia superior para juegos y overclocking. Además, ASUS te ofrece un rango de opciones muy amplio compuesto por los modelos: GTX 760, GTX 770 y GTX 780 DirectCU II en las ediciones estándar y OC.

Lo último en refrigeración

Los ingenieros de ASUS han incluido el sistema de refrigeración DirectCU II en los modelos de la serie GeForce GTX 700. Diseñada exclusivamente para las tarjetas ASUS, esta tecnología emplea un disipador de cobre para acelerar la disipación y unos ventiladores resistentes al polvo con un diseño especial que minimiza el ruido añadido. El resultado es la reducción del 30 % de la temperatura y de un rendimiento tres veces más silencioso respecto al diseño de referencia.

Todos los modelos GTX 700 DirectCU II cuentan con unos conductos disipadores en contacto directo con la GPU con un diámetro de 8 mm excepto el modelo tope de gama GTX 780 DirectCU II OC, que mejora la disipación un 40 % respecto al diseño de referencia con un diámetro de 10 mm. ASUS también ha incluido la tecnología CoolTech fan, que integra unas aspas con un diseño que dirige el aire hacia múltiples direcciones y permite aprovechar mejor las cualidades del disipador.

Los modelos GTX 780 y GTX 760 DirectCU II OC incorporan un diseño DirectCU más aerodinámico con unas líneas en rojo brillante inspiradas en los coches de carreras.

Máxima pegada

A mayor rendimiento, más estable ha de ser la entrega de alimentación, pues una GPU potente con un sistema de alimentación que no esté a la altura acabará por decepcionar a los usuarios.

El sistema de alimentación ASUS no atiende a compromiso alguno, las gráficas ASUS GeForce GTX 700 DirectCU II cuentan con los condensadores Super Alloy Power, las bobinas de choke con el núcleo de cemento y los MOSFETs más robustos. Estos componentes especiales ofrecen una tolerancia superior a las altas temperaturas y un rendimiento más fiable y silencioso bajo los escenarios de trabajo más exigentes. Además, disfrutarás de tu tarjeta gráfica por más tiempo, pues estas gráficas ofrecen una vida útil hasta 2,5 veces más larga que el modelos de referencia.

Los modelos GTX 780 y 770 DirectCU II incorporan la tecnología de alimentación digital DIGI+ VRM.



La GTX 760 DirectCU II cuenta en sus versiones estándar y OC con la arquitectura Direct Power, un diseño que une los componentes a cargo de la alimentación con la GPU para ofrecer una alimentación más limpia y eficiente, reducir la impedancia y la temperaura de la PCB. Dicho de otra manera, es como comparar una carretera nacional con una autopista.



▲ Actúa como carriles adicionales entre los componentes y la GPU, permitiendo que los electrones fluyan de un modo más eficiente.

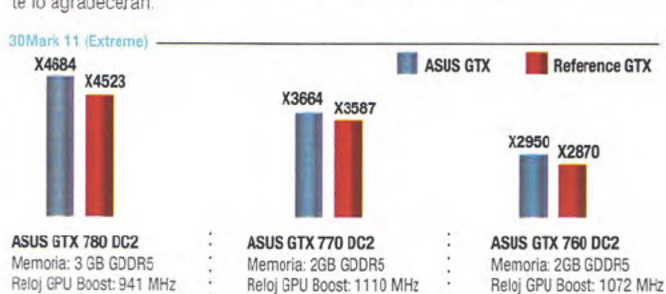
Maximiza tu rendimiento gráfico

La utilidad ASUS GPU Tweak se ha convertido en un estándar para ajustar el rendimiento gráfico de juegos y otras aplicaciones. Actualizada para aprovechar al máximo el potencial de los últimos avances, esta intuitiva utilidad te pone a los mandos del comportamiento gráfico de tu equipo.

Ajusta las frecuencias de la memoria, los voltajes y la velocidad de los ventiladores con el ratón. Configura perfiles optimizados para diferentes juegos y establece umbrales de consumo y temperatura para asegurar el rendimiento gráfico que deseas.

Incluida en todos los modelos ASUS GeForce GTX 700 DirectCU II, se trata de la herramienta de ajuste y overclocking más intuitiva y flexible.

Hazte un favor y prueba estas gráficas, tus juegos y aplicaciones gráficas te lo agradecerán.



ASUS GTX 780 DC2
Memoria: 3 GB GDDR5
Reloj GPU Boost: 941 MHz

ASUS GTX 770 DC2
Memoria: 2GB GDDR5
Reloj GPU Boost: 1110 MHz

ASUS GTX 760 DC2
Memoria: 2GB GDDR5
Reloj GPU Boost: 1072 MHz

www.asus.es



Futuro espectacular

Bienvenido a **Micromanía**. Aún con la resaca del E3 a cuestas, intentando reflexionar sobre el futuro anunciado -y, en algunos casos, visto y jugado- en la feria de Los Ángeles de este año, es difícil no experimentar una serie de sensaciones encontradas al respecto. Vamos a dejar de lado todo el asunto de la nueva generción de consolas. Aunque afecta -y para bien, en general- al PC, por decirlo de algún modo no es nuestra guerra, la de los jugadores de PC. Viendo las novedades que se nos vienen encima en lo que nos queda de año y lo que se anticipa para el futuro, ¿qué podemos pensar? Que, por un lado, **el futuro es espectacular** y excitante y, por otro, es conocido. Los nuevos motores gráficos, el realismo, la profundidad de los juegos... todo nos hace soñar con experiencias increíbles. Y todo es conocido, a la vez: series conocidas, estilos de juego conocidos, hasta remakes o la resurrección de sagas con años a sus espaldas se anuncian como lo más nuevo. Pero hay excepciones. Y quizá **«The Witcher 3 Wild Hunt»** sea de los pocos títulos que unen esas dos vertientes y, al mismo tiempo, es capaz de dar un paso más allá e innovar, de verdad. ¿Las pruebas? En páginas interiores, en el reportaje que te hemos preparado y la entrevista realizada a **CD Projekt RED**.

Más clásicos con futuro

Revisando más contenidos de este mes en Micromanía, parece que el regreso de muchos clásico -y con futuro- ha coincidido también en el número que tienes entre manos. El de **«Civilization V»** con su nueva expansión. El del nuevo **«Saints Row»**. El del nuevo **«Total War. Rome II»**, que más que vislumbrar el futuro, lo anticipa -va a ser algo increíble, de verdad-. Aunque el resto de contenidos de este mes no se queda atrás. No te voy a entretener más, simplemente te invito a leer este mes tu revista favorita. Pero antes, un último clásico. Además, español. El que te regalamos este mes como juego en descarga: **«Imperial Glory»**, el juego de estrategia de Pyro que te hará revivir a lo grande la Historia en tu PC, y que te servirá para estrenar, si no la conocías ya, la plataforma digital de GAME. Otro anticipo del futuro.

Francisco Delgado Director de Micromanía

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO



50 LA HISTORIA DE CIVILIZATION
Un rápido repaso por una de las sagas míticas de los juegos en PC.



92 DARK SOULS II
El juego de rol más difícil de la historia del videojuego vuelve.



82 TOTAL WAR ROME II
La estrategia más épica vuelve con lo más nuevo de Creative Assembly.

ÍNDICE POR JUEGOS

22 **THE WITCHER 3 WILD HUNT**
Geralt de Rivia volverá en 2014. Así será el rol más alucinante.



96 **IMPERIAL GLORY**
Uno de los grandes clásicos del software español para PC. Vive la estrategia bélica a tope con las batallas de «Imperial Glory».





CALL OF DUTY GHOSTS

La nueva entrega del juego de accion bélica más popular de todos los tiempos se debate en un mar revuelto por el cambio de generación del hardware de consola. Mientras Infinity Ward confirma que **la nueva tecnología que da forma y vida a «Call of Duty Ghosts» es la más avanzada** usada en la saga, el juego se encuentra a caballo entre distintas generaciones de hardware.

En cuestión de éxito comercial, sin embargo, «Ghosts» lo tiene todo a favor. Su inmensa legión de fans, con un parque de máquinas mayor que nunca en la actual generación, seguro que conseguirán que vuelva a arrasar. Sí, **la versión de PC será la mejor.** Pero... ¿y el juego? ¿Cómo será?

Juegos de consola más cerca del PC

Digan lo que digan, el PC no está muerto. Prueba de ello es la cantidad de juegos que en su estreno son exclusivos para consolas y acaban lanzándose en PC.

La exclusividad de ciertos juegos para algunas consolas es una estrategia que, aunque legítima, es un fastidio para los usuarios de las demás plataformas. Afortunadamente, lo que les interesa a las desarrolladoras es vender mucho, y saben que en el PC hay negocio. Por eso, aunque inicialmente anuncien algunos títulos como exclusivos para tal o cual consola, muchos terminan viendo la luz para PC.

Desde nuestra perspectiva como jugadores de PC, los juegos para consola que hay en el horizonte podemos dividirlos en aquellos de los que ya se ha confirmado que habrá conversión para nuestra plataforma –muchos y muy interesantes– y aquellos otros que, de momento, sólo se prevén oficialmente para consola, pero no se descarta que terminen saliendo para PC. Empecemos por estos últimos.

Rumores y certezas

De los no confirmados –oficialmente, insistimos, y siempre hablando en presente– para PC el más deseado es «GTA V». De momento sólo está previsto para PlayStation 3 y Xbox 360 –aunque se espera que salga también para PlayStation 4 y Xbox One–. Pero sobre la versión para PC, nada de nada. ¡Rockstar, te estamos esperando!

El caso de «The Division», una de las estrellas del pasado E3, es algo diferente. Si bien no se ha anunciado –oficialmente, también– para PC, Ubisoft ha declarado que atenderá a las demandas de los jugadores, y que si queremos verlo en PC podemos firmar una petición online para la compañía y el estudio. Suena

EL MÁS DESTACADO: GTA V



El primer tráiler gameplay de «GTA V», estrenado el 9 de julio, hizo hervir las redes sociales. Sus escasos cinco minutos de metraje hacen soñar con el mejor "sandbox" de todos los tiempos. Desde los gráficos hasta la novedad del trío protagonista. Todo promete en «GTA V». Lo lógico es que termine saliendo en PC, como todos los «GTA» anteriores.



¡10 10 AÑOS HABRÁ QUE ESPERAR PARA QUE LOS JUEGOS SEAN FOTORREALISTAS!

Así lo ha afirmado recientemente en una conferencia Tim Sweeney. Se trata de una opinión muy a tener en cuenta, ya que Sweeney es el fundador y director general de Epic Games, la compañía responsable del motor gráfico «Unreal Engine».


La primera parte de «Castlevania: Lords of Shadow» llegará a PC el 27 de agosto. La segunda, aunque también confirmada, lo hará en una fecha por determinar de este año.


Ya hemos perdido la cuenta de cuántos «Street Fighter» van. El próximo se llamará «Ultra Street Fighter IV», y saldrá para PC.

Sigue sin estar confirmado, pero estamos seguros de que veremos «GTA V» en PC

a maniobra de marketing más que a otra cosa, pero es lo que hay.

Entre los no confirmados, pero que también tienen posibilidades de terminar cayendo en nuestra plataforma, son el archiconocido «Halo 3», el juego de rol de Square Enix «Dragon Quest X» y «Ryse». Este último, obra de Crytek, está anunciado en exclusiva para Xbox One, y será un juego de acción ambientado en la antigua Roma.

Respecto a los que sí se sabe con certeza que saldrán en PC, hay títulos tan interesantes como el primer y el segundo «Castlevania: Lords of Shadow», en fechas próximas, «Ultra Street Fighter IV», para 2014, «Metal Gear Solid V: The Phantom Pain» también para el año que viene, y «Halo Spartan Assault», que será un título de estrategia en tiempo real. Esperemos que lleguen todos, y sin retrasos, a ser posible, porque, curiosamente, juegos confirmados hace tiempo para PC, como «Assassin's Creed IV», ya es oficial que llegará semanas más tarde de que las versiones de consola.


El propio creador de la saga, Hideo Kojima, manifestó su deseo personal de hacer una versión de «Metal Gear Solid V: The Phantom Pain» para PC. Ojalá cunda el ejemplo.

¿CONVERSIONES CHAPUCERAS?



Las conversiones para PC a veces arrastran defectos por culpa de sus orígenes consoleros. Por ejemplo, «Binary Domain» padecía de unos controles mal adaptados a teclado y ratón. Algo aún peor fue la versión para PC de «Dark Souls», que llegó tarde y mal, con una calidad gráfica lamentable y controles chapuceros, por desgracia, pues el original es excelente. Pero otras veces las conversiones son magníficas, como es el caso de «Alan Wake», que en PC incluye dos episodios adicionales y luce unos gráficos todavía mejores.

HYPE

Película x» en 2014



El guerrero de la carretera regresa en 2014, aunque sin rastro de Mel Gibson. La película estará protagonizada por Tom Hardy y Charlize Theron, mientras que el juego, confirmado para PC, será obra de Avalanche, autores de la serie «Just Cause».

El mejor del último E3 fue «Titanfall»



La prensa especializada ha votado por los mejores del E3 2013, y el gran triunfador ha sido «Titanfall». El primer juego del nuevo estudio fundado por los creadores de «Call of Duty» ha conseguido seis galardones, una cifra jamás lograda antes.

«Star Citizen»: récord de crowdfunding



El creador del mítico «Wing Commander», Chris Roberts, vuelve a la carga con otro simulador espacial. En su primer mes de crowdfunding ha recaudado 13 millones de euros, la cantidad más alta en toda la historia del micromecenazgo.

La Euroliga estará en «NBA 2K14»



2K Games ha anunciado que en «NBA 2K14» estarán incluidos 14 de los 24 equipos de la Euroliga. Entre ellos, todos los españoles: Real Madrid, FC Barcelona, Unicaja Málaga y Laboral Vitoria. Todavía no se sabe si la Euroliga misma será un modo de juego.

EL TERMÓMETRO

«DOTA 2», DISPONIBLE Y GRATIS EN STEAM



El juego que fundó el subgénero de los MOBAs ha vuelto. Y esta vez no es un simple mod, sino un juego con mayúsculas firmado por Valve. Es free-2play y ya está funcionando en Steam.

BRIGMORE WITCHES, DLC PARA «DISHONORED»

El 17 de agosto estará disponible por 10 € «Las Brujas de Brigmore». Con este DLC para «Dishonored» concluye la breve campaña en el papel de Daud, el asesino de la emperatriz.

COMIENZA LA BETA ABIERTA DE «FIREFALL»

Tras una larguísima beta cerrada, «Firefall» entra en beta abierta. El juego de rol y acción cyberpunk de Red 5 Studios se presenta como uno de los free2play más atractivos del año.

«END OF NATIONS» SE CONVIERTE EN UN MOBA

Fue concebido como un RTS masivo, pero finalmente será un MOBA en el que pilotaremos vehículos armados. Una sacudida más para un juego que arrastra un largo historial de retrasos.

BETHESDA NIEGA EL RUMOR DE «FALLOUT 4»

La compañía ha desmentido que el juego en el que está trabajando sea «Fallout 4». Según el vicepresidente, Peter Hines, pasarán seis o siete años hasta que salga un nuevo «Fallout».

«WATCH DOGS» SERÁ UNA SAGA DURADERA



Ubisoft tiene planes para hacer secuelas de «Watch Dogs» durante diez años. Todavía no ha salido el juego y ya tienen pensado convertirlo en el primero de una próspera franquicia.

Juegos indie a la vista que no debes perderte

Originales, divertidos y baratos. Se aproximan juegos indie muy prometedores. Apunta sus nombres en tu agenda...



«Fez» sufrió tantos retrasos que se pensó que no saldría. Es un plataformas 2D en escenarios 3D.



Hoy en día, los shoot 'em up de corte clásico son un género casi exclusivo de los juegos indie, como «Mercenary Kings».

Los juegos indie están de moda. Ante la saturación de secuelas en las grandes producciones, el universo indie, o independiente, es el refugio de la creatividad, de las ideas originales y sorprendentes. De entre los muchos juegos de este género que se avecinan, harías bien en no perderte, por lo menos, los tres siguientes.

El primero, «Incognita», un juego de estrategia al estilo «XCOM» del que no ha trascendido ni una sola pantalla, pero del que se puede esperar lo mejor dado que sus autores son los del genial «Mark of the Ninja». Síguelo en **www.kleientertainment.com.** Para los amantes de la estética ochentera, «Mercenary Kings» es un shoot'em up a lo «Metal Slug». Su web es **www.mercenarykings.com.** Y si quieres pasar miedo, «Outlast», ambientado en un manicomio abandonado, promete dar más de un susto. Su página web oficial es **www.redbarrelsgames.com.**

Si, por el contrario, no eres aficionado a los juegos indie, que sepas que te estás perdiendo un mundo apasionante. Para descubrirlo te proponemos: de plataformas, «Fez» o el clásico «Super Meat Boy»; de acción, «Chivalry: Medieval Warfare»; de puzles, «The Swapper»; y de rol, «Torchlight II». Todos están en Steam a precios de entre 10 y 15 €.

MILLONARIOS POR SORPRESA



Un humilde juego indie puede convertirse en un superventas. Que se lo digan a Markus "Notch" Persson, que ha vendido 27 millones de copias de «Minecraft», o a Tom Francis, que ha declarado que, gracias al éxito de «Gunpoint», no tendrá que volver a trabajar.





El survival horror «Outlast» se anunció para PC, pero a Sony le gustó y lo ficharon para la futura PlayStation 4.

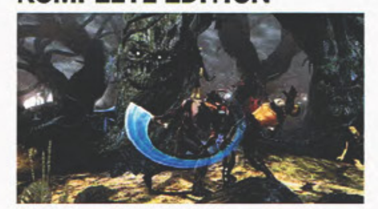
POCO DINERO PERO MUCHA CALIDAD



Sobre los juegos indie circula el prejuicio de que son feos y están mal acabados. Nada más lejos de la realidad. Pocos títulos vas a encontrar con una jugabilidad más pulida que la de «Mark of the Ninja», o que tengan un diseño tan cuidado como el de «Kentucky Route Zero». Para hacerte una idea del altísimo nivel técnico indie, consulta en **www.igf.com** la lista de ganadores del último Independent Games Festival.

LANZAMIENTOS DE AGOSTO

MORTAL KOMBAT KOMPLETE EDITION



Warner Bros. IE. ha confirmado el lanzamiento de «Mortal Kombat Komplete Edition» en versiones física (29,95 €) y digitales (27,99 €). Contará con el contenido adicional de consola, 15 nuevas skins y 3 fatalities.

Fecha de lanzamiento: 2 / 08 / 2013

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: BLACK LIST

Sam Fisher regresa en tres ediciones especiales, aparte de la estándar (49,95€). La Echelon Edition (49,95 €), la Ultimatum Edition (59,95 €) y la 5th Freedom Edition.

Fecha de lanzamiento: 22 / 08 / 2013

SAINTS ROW IV

Koch lanza el juego de acción de Volition y Deep Silver en dos versiones. La estándar (49,95 €) y la Edición Superpeligrosa Wub Wub, (89,95€).

Fecha de lanzamiento: 23 / 08 / 2013

THE BUREAU: X-COM DESCLASSIFIED

El juego de táctica de 2K llega por fin, enfrentándonos a una invasión alienígena en los sesenta, por 49,95€.

Fecha de lanzamiento: 23 / 08 / 2013

FINAL FANTASY XIV A REAL REBORN

El MMORPG de fantasía de Square Enix se renueva con un lanzamiento en dos ediciones, la estándar (24,95€) y una para coleccionistas (59,95€).

Fecha de lanzamiento: 27 / 08 / 2013

RAYMAND LEGENDS

El eterno arcade de plataformas de Ubisoft creado por Michel Ancel extiende su leyenda con un nuevo capítulo, a la venta por 29,95€.

Fecha de lanzamiento: 29 / 08 / 2013

LOST PLANET 3

La odisea futurista de Spark Unlimited y Capcom nos envía la remota colonia en un gélido y hostil planeta E.D.N. III, arrojando nueva luz sobre la historia. Su precio, 34,95€.

Fecha de lanzamiento: 30 / 08 / 2013

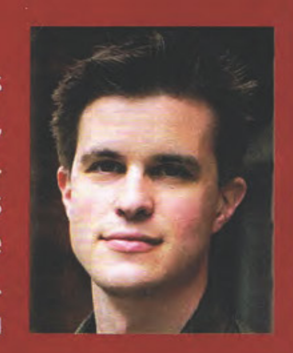
Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...

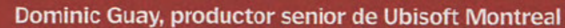


Durante todo el tiempo que estuve en THQ siempre hubo problemas económicos. Sin embargo, salíamos adelante. Cuando dejé la empresa había un montón de juegos buenos en preparación. Poco después, THQ se fue a la bancarrota. ¿Qué ocurrió en ese tiempo? No lo sé. Habría que investigarlo.

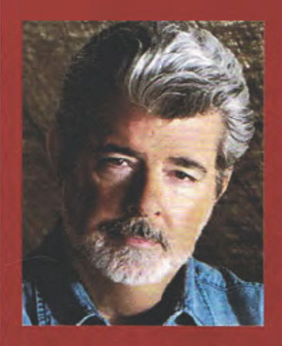
Danny Bilson, ex vicepresidente ejecutivo de THQ



Para que el hacking en «Watch Dogs» sea lo más realista posible estamos trabajando con Kaspersky, una gran empresa de seguridad informática. Tienen un montón de expertos en la materia a los que enviamos nuestros diseños, y nos dicen si se adecúan a la realidad o son muy fantasiosos.



Dominic Guay, productor senior de Ubisoft Montreal

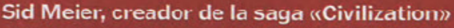


El gran videojuego de los próximos años será el que permita empatizar fuertemente con los personajes, y que esté dirigido a niñas y mujeres. A ellas les gustan los juegos en los que pueden identificarse con los personajes. Un juego así será un éxito, será para los videojuegos lo que fue Titanic para el cine.

George Lucas, director y productor de cine



En Firaxis estamos comprometidos con el PC, porque es donde está nuestro público más fiel. No obstante, estamos interesados en expandirnos a consolas y dispositivos iOS, en los que pretendemos atraer al jugador que quiere disfrutar de la mejor estrategia sin tener un PC a mano.



Sid Meier, creador de la saga «Civilization»

¡Así serán los próximos juegos de LEGO!

La película de LEGO llegará en 2014, acompañada de un videojuego, pero antes nos llegará la adaptación de los héroes de Marvel al mundo LEGO.



«LEGO Marvel Super Heroes» nos traerá este otoño todos los personajes del cómic Marvel "legolizados" con aventuras y humor.

Fieles a su estilo, caricaturesco y cómico, pero con una jugabilidad soberbia, los videojuegos de LEGO han sabido conquistar a aficionados de toda condición. Después de explorar algunas sagas cinematográficas, acaban de mostrar el trailer de su próxima película para 2014 y, mientras preparan el lanzamiento del «LEGO Marvel Super Heroes» para este otoño, confirman la preparación de un nuevo título basado precisamente en el film, bajo el título de «The LEGO Movie Videogame».



El juego de LEGO de los héroes de la Marvel, recreará un centenar de personajes de la editora de cómic que acaban de dejarse ver en la Comic-Con.

Salva el mundo de LEGO

El juego basado en «The LEGO Movie», de momento sólo se ha presentado con algunas pantallas, pero es seguro que estará basado en escenarios de la prometedora película. Aquí asumirás el papel de Emmet, una ordinaria, disciplinada y corriente figura de LEGO que será confundido con la persona más extraordinaria y será la encargada de salvar al mundo. Si quieres saber más visita **www.ttgames.com**

¡TODOS LOS LEGO EN LA PELÍCULA!

El tráiler de The LEGO Movie ha sido uno de los más populares y divertidos en las pasadas semanas... Si aún no lo has visto, pero quieres hacerte una idea de qué podemos esperar del juego, no te lo pierdas. Lo tienes en **Youtube** (The LEGO Movie).



Mountain lanza su Zona GTM

El fabricante de ordenadores inaugura una la zona Gaming Tech by Mountain con todas las novedades de sus equipos para jugar a lo grande.

Los ordenadores integrados por "Mountain" son una referencia obligada para todo el aquel que busque un equipo con el máximo rendimiento para jugar. Y ahora, todos los usuarios e interesados en sus innovaciones pueden visitar la recién inaugurada Zona GTM de su web.

Si quieres estimar la futura compra de un ordenador o, símplemente, estar atento a las novedades más interesantes, las bestias del gaming y a las últimas soluciones de refrigeración y overcloking y no dejes de pasar. Los GTM están pensados para elevar la experiencia de juego al máximo nivel de calidad y prestaciones. Además, la categoría GTM incluye equipos PC de varios presupuestos, de sobremesa y portátiles. Tienes todos los detalles de los últimos modelos en **www.mountain.es** (GTM).



LOS MÁS ESPERADOS

Después del ajetreo de los últimos meses, la cosa se calma un poco... Pero será por poco tiempo, el lanzamiento de «The Bureau» está a la vuelta de la esquina.

PARRILLA

THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED
» 23/8/2013 » ACCIÓN / ESTRATEGIA
» 2K MARIN / 2K GAMES » PC, 360, PS3
Estamos en los años 60 y los alienígenas nos invaden... ¿Con qué táctica les contendremos?

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW
» 29/8/2013 » ACCIÓN »
MERCURYSTEAM / KONAMI » PC, PS3, 360
Tres años después, por fin se abre la veda en PC a la caza de demonios y con la Ultimate Edition.

TOTAL WAR ROME II
» SEPTIEMBRE 2013 » ESTRATEGIA
» THE CREATIVE ASSEMBLY / SEGA » PC
Roma se enfrenta a Galos, Cartagineses, Suevos, Macedonios, Partos, Egipcios... ¡Qué buena pinta!

CALENTANDO

BATTLEFIELD 4
» OTOÑO 2013 » ACCIÓN » DICE/EA
» PC, 360, PS3, PS4, XBO
En el pasado E3, DICE ha vuelto a dejarnos boquiabiertos. ¡«Battlefield 4» va a ser grande!

CALL OF DUTY: GHOST
» NOVIEMBRE DE 2013
» ACCIÓN / INFINITY WARD / ACTIVISION
» PC, PS3, 360, XBO, PS4, WIIU
El otro bélico en discordia y el rival a batir...

WATCH DOGS
» NOVIEMBRE DE 2013 » ACCIÓN
» UBISOFT » PC, 360, PS3, PS4, XBO, WiiU
En su última aparición en el E3 se ha confirmado como uno de los grandes de 2013.

EN BOXES



THE WITCHER 3: WILD HUNT
» 2014 » ROL » CD PROJEKT
» PC, MAC, PS4, XBO
La saga de Geralt de Rivia culminará con el Brujo rumbo al norte, al encuentro de la Cacería Salvaje.

CYBERPUNK 2077
» 2014 » ACCIÓN/ROL
» CD PROJEKT » PC
Un universo oscuro, con implantes cibernéticos y conspiraciones en una sociedad decadente.

THIEF
» 2014 » ACCIÓN/AVENTURA
» EIDOS » PC, PS4, XBO
La vida de un ladrón puede ser más apasionante de lo que te imaginas. ¡Vuelve Garrett!



UNA LUCHA ANTIGUA

LOS CLÁSICOS ESTÁN CADA VEZ MÁS VIGENTES EN ALGUNOS GÉNEROS CUYOS REPRESENTANTES TIENDEN A LA MÍNIMA VARIEDAD

Capcom anuncia que para 2014 llegará «Ultra Street Fighter IV», en versiones de consola de actual generación y PC. Los fans de la lucha y de «Street Fighter» están de enhorabuena, pues los ya 25 años que lleva la veterana saga dando guerra no es moco de pavo.

Que el género experimenta un mínimo resurgir, tras el anuncio también de un nuevo «Killer Instinct» para Xbox One, es innegable, pero... ¿y los nombres nuevos? Parece que se limitan a los personajes, no a los juegos.

¡El futuro está en tu mano!

WatchDogs

☆ Acción ☆ UBISOFT ☆ NOVIEMBRE 2013



¡MUÉVETE POR TODA LA CIUDAD COMO QUIERAS!
Corre, salta, súbete al techo del metro y recorre Chicago de punta a punta. Tus habilidades serán muchas, pero si en un momento es necesario para salvar el pellejo, podrás usar las redes de comunicaciones urbanas como mejor te vengan: metro, barcos, coches... ¡Lo que tengas a mano!

HACKEA Y... ¡ALE HOP!, PON LA CIUDAD A TUS PIES.

La clave de «WatchDogs» es la libertad. No sólo te mueves en un mundo de juego abierto, sino que con tu habilidad como hacker y con la tecnología de un futuro cercano e inquietante, tu mejor arma será tu móvil y las redes sociales... pero no dejes de llevar tu pistola, por si acaso.



PESE AL AÑO TRANSCURRIDO DESDE SU PRESENTACIÓN, «WATCHDOGS» HA VUELTO A SER DE LO MEJOR DEL E3

¡CHICAGO PARECE DE VERDAD!

Aunque los estilos de juego son muy diferentes, la experiencia acumulada por los estudios de Ubisoft en el desarrollo de la saga «Assassin's Creed» ha sido determinante para el diseño y creación de «WatchDogs». Y no hablamos sólo de la acción y la jugabilidad. En cuanto a la calidad de los escenarios y la tecnología gráfica, sólo hay que mirar el Chicago futuro de «WatchDogs» para quedarse boquiabierto.



EN EL FUTURO, TODO ESTARÁ CONTROLADO POR LA TECNOLOGÍA.

Al menos, en el futuro de «WatchDogs», lo que se convierte en un pilar fundamental del diseño y la interacción con el mundo de juego. Es posible detener a un enemigo de muy diversas formas, sin ni siquiera tocarlo. Simplemente con pulsar los resortes -virtuales- adecuados, podrás hacerlo.

¿EL SANDBOX DEL FUTURO?

Ubisoft parece haberse especializado en crear sagas en mundos abiertos, donde todo depende de ti. **Pero «WatchDogs» no será «Assassin's Creed» ni «Far Cry».** El propio diseño del nuevo mundo condiciona toda la acción y la jugabilidad. Lo que está es por ver es si todo estará tan pulido como en los otros títulos...



CD Projekt: Las claves de «Wild Hunt»

«The Witcher 3» es uno de los juegos para PC más relevantes del momento, sin duda, pero ¿qué se oculta tras su desarrollo? John Mamais nos lo cuenta.

The Witcher 3» ha sido uno de los grandes en el pasado E3, además de uno de los JDR más esperados por todos los fans del género. Si los títulos anteriores de CD Projekt RED, cada uno en su momento, rompieron moldes, lo que se avecina con las nuevas aventuras de Geralt de Rivia promete dejar pequeño todo aquello. Por ello hemos querido conocer de primera mano algunos detalles del desarrollo y el diseño de «Wild Hunt», de manos de sus creadores, y hemos hablado con John Mamain, productor ejecutivo del juego.

MICROMANIA: En «The Witcher 3» se observa un cambio radical al situar la acción en un mundo abierto. Ya que los anteriores juegos siempre se distinguieron por ofrecer las consecuencias de los actos del jugador a muy largo plazo, con este cambio, ¿se harán más evidentes a corto plazo?

JOHN MAMAIS: Habrá una mezcla de ambas posibilidades. Algunas consecuencias se harán efectivas a corto plazo y otras a largo. El juego se está diseñando para que existan hasta 32 finales diferentes, así que es fácil hacerse a la idea de las bifurcaciones en las decisiones a tomar, en lo que concierne a la trama principal. Sin embargo, en algunas misiones sí que el jugador deberá tomar ciertas decisiones morales en las que la historia principal no se verá afectada. En algunos casos las consecuencias de sus acciones se verán reflejadas de manera inmediata, y en otros se harán notar al volver a esa zona más tarde y contemplar –o experimentar– sus efectos entonces.

MM: Parece que «The Witcher 3» nos mostrará a un Geralt más maduro, vistas las primeras imágenes y los primeros vídeos del juego. Sin embargo, ¿dónde encaja la historia de «Wild Hunt» en el universo de las novelas?

JM: Todo ocurre en un momento posteriores a las novelas tras la historia del «The Witcher» original, y transcurre unos seis meses después del final de «The Witcher 2». Y, de todos modos, el modelo 3D que se está mostrando de Geralt no es final, así que no lo toméis como una referencia absoluta, vamos a ver cambios a medida que el juego avance en su desarrollo, para hacer esta progresión temporal más realista. Además, si os acordáis de la secuencia final de «The Witcher 2: Assassins of Kings», Nilfgaard avanzaba hacia los Reinos del Norte. En pocas palabras, la guerra se desata y Geralt se encuentra en su propio camino ayudando a otros y cazando monstruos. Algo que también se refleja en su aspecto.

MM: Hay muchísimos rumores sobre la presencia en «Wild Hunt» de personajes esenciales en las novelas. De hecho la presencia de la Caza Salvaje en las novelas, cuando Ciri se separa de Geralt, es clave. ¿Veremos en «The Witcher 3» a Ciri y quizá otros personajes importantes?

JM: Bueno... es posible. Ya que esto puede desvelar importantes datos de la trama, me temo que vais a tener que esperar un poco más para saberlo. Espero que lo entendáis.

MM: En los juegos anteriores, sobre todo en «Assassins of Kings», usabais el "flashback" como un



Cada ciudad en «The Witcher 3» será única, con sus mitos y atmósfera. El universo de juego tendrá una riqueza inmensa.

recurso narrativo con profusión, desvelando hechos que no se mostraban directamente en los juegos, pero tenían una importancia total en la historia, mencionando a personajes como Ciri o Yennefer. En un mundo abierto, ¿cómo se desarrollará esta trama principal? Si no existen cortes en la acción y la historia está ahí constantemente, ¿cómo se desarrolla?

JM: Volveremos a usar los "flashbacks" en «The Witcher 3». Es un recurso muy útil y práctico si el resultado de una misión no se ajusta a la acción en tiempo real y, como he comentado antes, si visitas un escenario durante una misión en el que tomaste una decisión difícil que conduce, igualmente, a un resultado cuya acción no se experimenta en tiempo real, necesitamos informar al jugador de algún modo para que esa subtrama se cierre de forma efectiva.

MM: En un mundo abierto como el «The Witcher 3», ¿qué territorios se podrá explorar? ¿Veremos regiones como Nilfgaard, Temeria, etc.?

JM: Una parte importante del mundo de juego estará dividido en Skellige, el archipiélago helado inspirado en los países nórdicos; No Man's Land, un terreno devastado donde cada día es un auténtico desafío para la supervivencia: Novigrad y sus alrededores, una bella ciudad medieval inspirada en Amsterdan, próspera y con una red criminal que la controla. Pero para que el mundo de juego resulte coherente y sólido, estamos haciendo un esfuerzo importante para que todo sea creíble. Todo el mapa estará lleno de zonas interesantes, lugares en los que desarrollar misiones y sitios que explorar a fondo. ¡Va a ser algo único!

MM: En los juegos de The Witcher, como en las novelas, cierto tono adulto se ve reflejado en una consideración explícita del sexo. ¿Veremos algo así nuevamente?

JM: A decir verdad, no creo que «The Witcher» sea más adulto por su contenido sexual. Es un juego adulto por cómo cuenta las cosas y los problemas que ilustra: guerra, pobreza, racismo, desigualdad social... El tema sexual es más "fácil", en cierto sentido, pero no queremos identificar el juego con esto en concreto. Aunque, sí, el sexo es parte de la consideración adulta del conjunto. Es una diferencia crucial que sí queremos remarcar, porque hace a «The Witcher» un juego más completo.

"La aproximación al combate en el desarrollo de «The Witcher 3» es muy innovadora"

MM: La influencia de cuentos clásicos en las novelas y su universo son notables, así que es fácil preguntarse si veremos alguna referencia en «The Witcher 3».

JM: La saga de «The Witcher» bebe de la mitología eslava, nórdica y germánica y, en algunos casos, de cuentos de hadas. Sin embargo, nuestra inspiración no acaba aquí. Hemos leído docenas de libros e historias únicas de muchos pueblos de Europa, y nuestro objetivo es crear un mundo de juego en el que cada lugar que visites tenga su propio folklore. Queremos que cada pequeño fragmento del mundo de juego tenga su atmósfera, sus mitos, donde los cuentos de hadas se mezclen con la realidad, como soporte de problemas contemporáneos que se desarrollen en la trama.

MM: En «Assassins of Kings» el combate se desarrollaba de forma muy innovadora. Sin embargo, Sapkowsky siempre describe ensus novelas a Geralt combatiendo de modo como si estuviera, casi, bailando. ¿Cómo será el combate?

JM: La aproximación al combate es muy innovadora y una evolución de lo visto antes, además de que se está rediseñando el interfaz. Va a ser más fluido y menos caótico. Ahora, se sentirá cada pirueta y acción, y la cámara complementará cada movimiento. Cada pulsación de una tecla implicará un movimiento concreto, una animación. Es un sistema cuya respuesta a los controles es extrema y las escaramuzas y combos son muy intuitivos. Habrá hasta 96 acciones diferentes posibles («The Witcher 2» tenía 20) y Geralt puede adoptar distintas aproximaciones a cada combate, algo que cambia radicalmente el desarrollo de cada uno. Tampoco tendremos Quick Time Events y no existirán combate basados en "script". Adicionalmente, el sistema de las Señales se ha rediseñado, también. Cada Señal, ahora, ofrece un uso alternativo.

MM: La creación de pociones, armas, trajes, etc. es una opción muy importante. ¿Seguirá siendo igual?

JM: Será muy importante. La alquimia, pociones, ungüentos, etc. así como armaduras, espadas y demás serán clave.

El combate se está rediseñando en gran medida. Geralt será ahora más habil y sus movimientos más fluidos y reales.

JOHN MAMAIS, PRODUCTOR



El actual productor ejecutivo de «The Witcher 3» comenzó su carrera en el mundo del videojuego como ayudante de producción en Activision hace 15 años. Trabajó con Virgin Sound y Vision, Digital Domain, Vivendi ny Acony antes de unirse a Atari como Productor Senior en 2007, donde aparecía en los créditos de juegos como «The Witcher», «Neverwinter Nights 2 Storm of Zehir» y «Mysteries of Westgate», así como en «Dungeons & Dragons Online». Se unió a CD Projekt RED como Productor Ejecutivo en enero de 2011.

DEL "INDIE" A LA GLORIA

CDPROJEKT

Aunque CD Projekt es más conocido por su estudio de desarrollo, CD Projekt RED, con los juegos The Witcher como principales proyectos en su historia, el estudio fundado en 2001 no es más que una parte de toda la compañía. CD Projekt Capital Group (CDP.pl) es una compañía con 18 años a sus espaldas que engloba la distribución (física y digital) de software, el desarrollo, con RED, y GOG, la plataforma digital de juegos clásicos para PC, ademas de la propia plataforma digital de distribución de la saga The Witcher, con el fabuloso punto de dejar totalmente de lado cualquier tipo de DRM.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

SOBRE REMEMBER ME



Cuando vi las primeras imágenes de «Remember Me» hace ya unos meses, se me pusieron los pelos de punta. El guión, la ambientación futurista y el diseño artístico me hicieron pensar que sería un juegazo tan profundo y memorable como «Deus Ex: Human Revolution». Pero ahora que lo he jugado, he descubierto que se trata de un juego de plataformas del montón, pasillero y sin libertad de acción. ■ Pedro V.

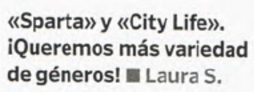
Nosotros también esperábamos más, y así lo hicimos constar en la review del mes pasado. El guión tenía mimbres para sumergirnos en una aventura futurista apasionante. Sin embargo, aunque el resultado no sea tan bueno como lo que se prometía, tampoco es malo ni mucho menos. Es lineal, como tú dices, pero también es divertido y espectacular.



JUEGOS DE REGALO



Una de las razones por las que compro vuestra revista es que regaláis un juego todos los meses. No voy a quejarme de su calidad, porque suelen ser bastante buenos, pero sí de la variedad, porque en los últimos tres números habéis regalado tres juegos de estrategia: «King's Bounty», «Sparta» y «City Life». ¡Queremos más variedad de géneros! ■ Laura S.

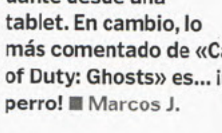


Es cierto que «King's Bounty» tiene mucho de estrategia, pero también tiene elementos de rol. Por otra parte, intentamos alternar entre todos los géneros posibles. Así, por ejemplo, si echas la vista tan sólo un mes más atrás, en el número de abril regalamos «Runaway 2», una aventura gráfica sensacional, y si miras todavía un poco más atrás, en los últimos tiempos hemos regalado juegos tan diferentes como «Call of Juarez: Bound in Blood», «Prince of Persia: El Alma del Guerrero» y «FarCry 2: Fortune's Edition». ¡Más variedad, imposible!

LA GUERRA DE LOS FPS



Vaya por delante que yo siempre he sido de «Call of Duty», pero después de leer el reportaje que le dedicásteis el mes pasado a «Battlefield 4» ya no tengo dudas: este año la guerra la va a ganar EA. Su FPS bélico tiene unos gráficos brutales, una ambientación mucho más realista y opciones tan originales como la de acceder al Modo Comandante desde una tablet. En cambio, lo más comentado de «Call of Duty: Ghosts» es... ¡un perro! ■ Marcos J.



Por ahora «Battlefield 4» ha mostrado más sus cartas que «Call of Duty: Ghosts», y eso le da una cierta ventaja publicitaria. Pero no demos por decidida la contienda. Seguro que Infinity Ward se guarda algún as en la manga.

LA MODA DEL SEASON PASS



Quiero felicitaros por el artículo sobre la moda del "season pass". Antiguamente comprabas el juego completo, y si luego querías ampliarlo, instalabas mods gratuitos desarrollados por la comunidad.



LA CARTA DEL MES

El arte del cosplay

Me ha encantado el reportaje de Shanoa Nebulaluben sobre cosplay. Siempre me ha gustado la idea de acudir a convenciones de cómics y videojuegos vestida de mis personajes favoritos, pero nunca lo he hecho porque los disfraces que venden en Internet cuestan un dineral. Ahora me he dado cuenta de que es bastante fácil y barato hacértelos tú mismo. Ya me he puesto manos a la obra para hacerme la armadura de Sarah Kerrigan, la protagonista de «StarCraft II: Heart of the Swarm». ■ Patricia R.

¡Nosotros tampoco teníamos ni idea de que se pudieran hacer tantas cosas con un simple rollo de cinta americana! La verdad es que Shanoa es toda una artista, y no sois pocos los que nos habéis escrito para felicitarla por su reportaje. ¡Cuando termines el traje de Kerrigan no olvides mandarnos una foto!

LA POLÉMICA DEL MES

El PC en el E3 2013

Como jugador de PC debo decir que el último E3 me ha decepcionado. Casi todo ha girado en torno a Xbox One y PlayStation 4. Las novedades para PC han sido escasas, y encima ya habían sido anunciadas anteriormente. ■ José P.



Es verdad que las consolas de octava generación han sido el centro de atención, como no menos cierto es que la mayoría de los juegos habían sido presentados en fechas anteriores, pero no sólo los de PC, sino también los de consolas. En este sentido, ha sido un E3 bastante flojo. No obstante, ha servido para confirmar algo que los jugadores de PC sabemos desde hace tiempo, y es que nuestra plataforma es el modelo a seguir. ¿Qué son la Xbox One y la PlayStation 4 sino PCs miniaturizados?



Ahora, en cambio, blindan los juegos para impedir los mods y pretenden cobrarnos por DLCs que, en muchos casos, añaden cosas tan insignificantes como unas texturas o un par de armas nuevas.

■ Cristóbal R.





A nosotros no nos parece mal que las compañías lancen DLCs. En lo que sí estamos de acuerdo contigo es en que los juegos son cada vez más cerrados porque quieren controlarlos al máximo para exprimirles toda la rentabilidad posible, y eso le resta al PC una gran parte de la libertad de la que siempre ha presumido.

MODOS DE JUEGO



Leyendo los reportajes que publicásteis el mes pasado me he dado cuenta de que «Wolfenstein» no tendrá multijugador, y «Titanfall» no tendrá modo individual. Para lo que cuesta un juego de primer nivel como éstos creo que deberían incluir las dos modalidades: multijugador y campaña individual. Para mí, el ejemplo a seguir en los FPS es «Call of Duty Black Ops», que lo tiene todo y todo es bueno.

■ Martín T.

No hay duda de que cuantas más opciones ofrezca un juego, mejor. Sin embargo, también hay que tener en cuenta que hay gente a la que sólo le gusta jugar en modo individual o, al contrario, sólo en multijugador. Renunciar a uno de los dos modos ayuda a las compañías a reducir los costes de desarrollo, lo cual se supone que redunda en un precio final menor. Ya veremos lo que cuestan «Wolfenstein» y «Titanfall».



METRO LAST LIGHT LIMITED EDITION



Los chicos de 4A Games y Deep Silver se merecen un monumento por la Limited Edition de «Metro Last Light». Un juegazo impecable en todos los aspectos por sólo 26,95 Ð es como para que el resto de las compañías tomen nota. Es la prueba de que se puede hacer un juego de la más alta calidad y venderlo por un precio razonable.

■ Diego E.

Se puede decir más alto pero no más claro, Diego. Nosotros también nos quedamos de piedra cuando nos enteramos del precio de esta edición, y por eso no dudamos ni un instante en ponerla en nuestra sección de Relanzamientos. En tiempos de crisis como los actuales, las ofertas de este tipo se agradecen más que nunca.

FORMIDABLE



Chris Roberts, creador del memorable juego de los 90 «Wing Commander», ha anunciado que vuelve a la carga con otro simulador espacial: «Star Citizen». El llamamiento a la comunidad en busca de financiación ha tenido un éxito arrollador, ya que ha rebasado los 10,3 millones de dólares de crowdfunding, cifra que hasta ahora era el récord absoluto no sólo en el ámbito de los videojuego, sino de cualquier producto en general.

LAMENTABLE



Ubisoft está jugando a hacerse la interesante con la versión para PC de «The Division». Este MMO de ambientación postapocalíptica basado en unas novelas de Tom Clancy fue una de las grandes estrellas del pasado E3. De momento sólo está confirmado para PlayStation 4 y Xbox One. La versión para PC, dicen desde Ubisoft, depende de cuántas firmas suscriban la petición en el portal change.org. Ya van más de 50.000.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA

¿CUÁNDO...

anunciará Valve de manera oficial el desarrollo de «Half-Life 3» después de haberse pasado el último mes haciendo guiños al respecto?

¿CÓMO...

afectará al futuro de la saga «Hitman» que el estudio responsable de su desarrollo, Io Interactive, haya despedido a la mitad de la plantilla?

¿QUÉ...

hay de cierto en esos rumores que apuntan a que podremos compartir los juegos de nuestra biblioteca de Steam con nuestros amigos?

¿QUIÉN...

se atreve a decir que «FX Fútbol» no puede competir con «Footbal Manager» y «FIFA Manager» ahora que ha alcanzado el número uno en la lista de ventas en España?

¿CUÁNTOS...

millones más de copias venderá «Minecraft» tras haber alcanzado la escandalosa cifra de 27 millones entre las versiones de PC, iOS y Xbox?

¡ASÍ ES EL JUEGO MÁS ESPERADO DEL ROL PARA PC!

THE WITCHER 3 WILD HUNT

Todos sabíamos que estaba en desarrollo, pero cuando CD Projekt RED estrenó oficialmente «Wild Hunt» el pasado E3, pocos podíamos esperar que Geralt de Rivia fuese tan alucinante.

El de CD Projekt RED es un caso tan inusual que bien merecería ser objeto de estudio en la industria del videojuego –suponiendo que alguien se dedique a hacer ese tipo de estudios, claro–. Se han aupado por méritos propios como uno de los nombres propios más importantes y respetados en el mundo del rol, con un único juego. O, en honor a la verdad, con dos, uno continuación del otro: la saga de «The Witcher». Primero para PC, luego ampliando su campo de acción a las consolas con «Assassins of Kings». Pero, además, lo más alucinante de todo es que, pese a su prestigio, el tamaño del estudio y haber editado sus trabajos precedentes a nivel global con una gran compañía, se pueden seguir considerando un estudio "indie" en su esencia y modo de trabajo.

Primero sorprendieron con el título original, hace poco más de siete años, por su particular concepciópn del rol, como un género donde el realismo en las consecuencias de los actos del jugador, vistos muy a largo plazo, era algo tan inusual como atractivo –y que obligaba a plantearte tus decisiones con sumo cuidado–. Su continuación, «Assassins of Kings», abundando en la misma premisa, ofrecía un mundo mucho más realista visualmente, un sistema de combate rediseñado de arriba a abajo y, como antes, un mundo de juego donde tus decisiones te llevarían a situaciones que quizá no te esperases cuando las tomabas.

El regreso de Geralt en «The Witcher 3. Wild Hunt» seguirá esta evolución, pero con innovaciones mucho más radicales en casi todas las áreas, siendo la más destacable la que afecta al mismo escenario de juego, que ahora se convierte en un enorme y abierto mundo que explorar con total libertad y donde, una vez más, cada paso que des definirá totalmente tu futuro.

Un nuevo mundo

¿Cómo te moverás en el pellejo de Geralt por un mundo así, tan diferente de lo que estábamos acostumbrados en «The Witcher 2»? El comienzo de «Wild Hunt», según CD Projekt RED, será natural, fluido, no te lanzará a un mundo de juego de forma abrupta, como ocurría en «Assassins of Kings». Y la introducción en cada una de las habilidades de Geralt será igualmente suave. No existirá un tutorial de inicio, sino un aprendizaje continuo. De todos modos, esto es algo que aún está lejos, porque lo que se pudo ver del juego en el E3 nos puso ante un ya experimentado Geralt, haciendo uso extensivo de todas sus habilidades ya conocidas, pero puestas en práctica de forma bastante novedosa en algunos detalles.

Y, sí, el mismo combate será novedoso, aunque creas conocer a fondo todo lo que el brujo puede hacer, tras haberte fundido varias veces «Assassins of Kings». ¿Crees que lo

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol/Acción**
- Estudios/Compañía: **CD Projekt RED**
- Fecha prevista: **2014**

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de rol y acción, ambientado en el universo de Geralt de Rivia** que continuará la historia del segundo juego.
- Usará una nueva versión **del motor gráfico RED Engine** que lo hará mucho más realista y vistoso.
- Tendrá un nuevo **sistema de combate** más fluido y dinámico.
- La acción se desarrollará **en un enorme mundo abierto**, que será unas 35 veces mayor que el de «The Witcher 2».
- La trama principal **durará unas 40 horas mínimo.**



¡Geralt lanza la Señal de Igni contra el Fiend! El combate en «The Witcher 3 Wild Hunt» vuelve a contar con los poderes del brujo, pero ahora su uso ha cambiado ligeramente.



¡Un mundo vivo espera a Geralt! El mundo de juego de «Wild Hunt» es mucho mayor que en «Assassins of Kings» y la mayor diferencia es que se trata de un mundo de juego completamente abierto.

El Leshen te espera en el bosque... En la demo que CD Projekt RED mostró en la última edición del E3, un terrible monstruo, el Leshen, atemorizaba una aldea exigiendo sacrificios... humanos. ¡glup!

Llueve en Skellingen. Y no será la única climoatología adversa. La zona de los archipiélagos nórdicos es sólo una de las que podrás visitar en «Wild Hunt».



¿Un nbuen espadazo o una Señal poderosa? Para los enemigos alados, será mucho más útil lanzar una Señal en su modo secundario: un ataque continuo capaz de consumirlos.

sabes todo sobre Geralt y sus poderes? Pues piénsatelo de nuevo porque «Wild Hunt» te sorprenderá de lo lindo en este apartado.

Más poderoso que nunca

Geralt seguirá siendo el brujo mutante que todos conocemos –no en vano, la historia de «Wild Hunt» arrancará unos sesis meses después del final de «Assassins of Kings»–. Tiene habilidades extraordinarias con la espada –con las dos– y es capaz de utilizar poderosas Señales, una especie de hechizos que los brujos aprenden en su formación como tales. Pero en ambos casos lo que conoces no será exactamente igual que antes al combatir a tus enemigos, ya se trata de mosntruos, bestias o humanos. Todo ha evolucionado en

¡Ahí va Geralt montado en Sardinilla! El enorme mundo de juego te obligará a desplazarte en multitud de ocasiones a lomos de tu yegua. Sí, podrás ir andando, pero te tirarías muuucho tiempo en ruta.

EL SISTEMA DE COMBATE ESTÁ SIENDO MODIFICADO Y MEJORADO, PARA HACERLO MÁS FLUIDO Y REAL

«Wild Hunt» sobre lo ya conocido.

Las acciones posibles que Geralt puede ejecutar en combate llegan a 96 diferentes –en «The Witcher 2» eran 20– y no todo se reducirá a unos combos y golpes estándar. El combate contra varios enemigos te permitirá, como antes, centrarte en uno en concreto, pero con diferencias. El sentido de brujo –representado en los juegos anteriores por el uso del medallón del lobo– te permitirá identificar puntos débiles de tus enemigos. Además, Geralt podrá adoptar ahora ciertas posturas de forma automática al iniciarse el combate, dependiendo de por donde vayan a llegar los ataques. Esto hace la lucha una "danza" mucho más natural y fluida, a lo que también contribuyen los dos ataques alternativos de las Señales. El primero, el básico, será como una descarga, el segundo como un ataque continuo, más duradero, y más útil contra enemigos especialmente correosos o difíciles de encarar, como las sirenas volantes.

Evidentemente, también contribuirá a hacer de estos combates algo espectacular una IA mucho más avanzada en los enemigos, lo que te permitirá contemplar como usarán el escenario como un elemento táctico, incluyendo la interacción con el mismo. Imagina, por ejemplo, a un gigante de las cavernas arrancando estalactitas para lanzártelas...

De Skellige a Novigrad

En el mundo abierto de «Wild Hunt» tus aventuras te llevarán por tres grandes áreas: el archipiélago de Skellige, un lugar de inspiración nórdica, No Man's Land, la tierra de nadie, y Novigrad, una ciudad medieval que parece una Amsterdan situada en el universo de Geralt de Rivia.

Estas grandes zonas formarán el grueso del mundo abierto de «Wild Hunt». Podrás explorarlo con total libertad, y su descomunal tamaño, cerca de 35 veces el mundo de juego de «The Witcher 2», encerrará misiones de todo tipo, siempre dentro del especial estilo descrito por Sapkowsky en sus novelas. En este mundo, no existe una clara separación entre el bien y el mal, y no hay un modo correcto o no de comportarse ante las situaciones que se te plantean. Puedes jugar con una cierta nobleza de espíritu y respeto por humanos y monstruos –a veces menos monstruosos de lo que pierses–, pero en la gran mayoría de situaciones no habrá una solución "buena" y una



EL CAZADOR DE MONSTRUOS VUELVE

Y los monstruos también, lógicamente. En «Wild Hunt», además, CD Projekt RED ha echado el resto en cuando a imaginación y fidelidad al universo de Sapkowsky, llenando de bestias, gigantes, trasgos y mosntruos horribles el mundo de juego.



› **Gigantes cavernícolas:** El gigante fue uno de los primeros grandes monstruos en ser desvelado por CD Projekt RED. De todos modos, puede que muchos de estos diseños cambien en el juego final.



› **El Fiend ataca, ¡cuidado!:** ¿Se podría decir que es un "primo lejano" de los ciervos? Si es así, es muy, pero que muy lejano, por su fiereza y por su temible aspecto...

› **El Leshen exige su sacrificio:** Esta terrible criatura fue la protagonista, tanto como Geralt, de la demo del E3. Aterroriza una aldea durante años, provocando no sólo muerte, sino la discordia entre los aldeanos.


El mundo de juego de «Wild Hunt» se dividirá en tres grandes áreas: el archipiélago de Skellige, No Man's Land -tierra de nadie- y la ciudad de Novigrad. Y todo lo que hay entre medias....

"mala", debiendo elegir, como es conocido en este mundo de Geralt de Rivia, el mal menor para poder solucionar algún problema.

Y, sí, las consecuencias de tus acciones, también en este mundo abierto, no se verán inmediatamente siempre. A veces sí, en muchas otras ocasiones, sólo se desvelarán trascurridas varias horas o cuando regreses a algún punto que ya conozcas o en el que hayas estado previamente. Un claro ejemplo es el de la demo del E3.

Una aldea se ve amenazada por un Leshen, una criatura temible con cuernos que vive en el bosque. Para calmarlo, los habitantes de la aldea efectúan sacrificios humanos en ciertos momentos. Cuando Geralt es contratado para solucionar el problema del Leshen, tras acabar con él vuelve a la aldea, pero allí las cosas también se han vuelto complicadas. Los adultos están siendo masacrados por los jóvenes, que los culpan de haber mantenido la situación con el Leshen durante demasiado tiempo. ¿Qué puedes hacer ante semejante panorama?

EL MUNDO DE GERALT DE RIVIA SE HACE MUCHO MÁS GRANDE Y ABIERTO. LA TRAMA PRINCIPAL DEL JUEGO DURARÁ ENTRE 40 Y 50 HORAS, COMO MÍNIMO

Horas de aventuras

Encontrarte con este tipo de situaciones será habitual en «Wild Hunt», dentro del estilo único de la serie «The Witcher». Y lo harás tanto en las numerosísimas misiones secundarias como en la descomunal trama principal. Y es que según los responsables de CD Projekt RED, sólo la misma ocupará entre 40 y 50 horas de juego. ¡Sólo la historia principal! Súmale a eso las subtramas, los cientos de personajes que pululan por el juego y las múltiples opciones que se abrirán según las elecciones que lleves a cabo. Literalmente, tendrás cientos de horas de juego a tu disposición.

Para que te hagas una idea de todo lo que encierra «Wild Hunt», el estudio habla de 32 posibles situaciones finales en el mundo de juego de forma global, lo que nos lleva a combinaciones de todo tipo en los caminos que se pueden abrir.

Eso sí, de momento en cuanto a la trama y los personajes principales el estudio no suelta prenda ni quiere dar pistas, lo que resulta comprensible por otro lado, habida cuenta del tiempo que aún tiene de desarrollo por delante.

¡Más espectacular!

En el apartado técnico, CD Projekt RED ha desarrollado todo de forma autónoma: motor gráfico, motion capture –tienen un estudio propio–, herramientas de desarrollo, para conseguir que el universo de juego sea lo más realista posible. Mucho más real y espectacular visualmente que «Assassins of Kings». Además, siendo un juego multiplataforma –aparecerá par Xbox One y SP4–, establecerá un estándar de calidad gráfica realmente elevado. Eso sí, si tienes la suerte de disponer de un PC de alta gama para cuando «The Witcher 3» esté listo, podrás disfrutar de algunos detalles especiales y exclusivos sólo para la mejor versión de todas: simulación física mejorada, efectos visuales de DirectX 11 sólo disponibles en PC y cosas así, que tanto y tan bien hacen los chicos de CD Projekt RED. Aún queda mucho, sí, para que volvamos a tener a Geralt en nuestros discos duros... pero ya se ha dejado ver. **A.P.R.**

UN MUNDO ENORME PARA RECORRER CON LIBERTAD...

Sin duda es uno de los apartados más llamativos e innovadores en el diseño de «The Witcher 3 Wild Hunt», y es que cuando CD Projekt RED anunció que el escenario de juego de la nueva aventura de Geralt de Rivia sería un mundo abierto de enorme tamaño -¡hasta 35 veces el de «Assassins of Kings»!- todos nos quedamos boquiabiertos. Pero las cifras no se limitan al área de juego. El estudio asegura que la trama principal -sólo la trama principal- puede ocuparte entre 40 y 50 horas de juego, a lo que habría que añadir todas las subtramas y misiones secundarias. ¡Impresionante!









UN NUEVO ESTILO DE COMBATE

¿Qué hace Geralt un tipo tan especial? Aparte de su personalidad, su capacidad de mutante para lanzar hechizos -las poderosas Señales- y su habilidad conlas dos espadas, la de acero para humanos, la de plata para monstruos. En «The Witcher 3 Wild Hunt» el sistema de combate ha sido modificado, mejorado y potenciado, con hasta 96 acciones diferentes -en «The Witcher 2» Geralt tenía 20 disponibles-, haciendo la "danza" de la lucha más fluida, brutal, sangrienta y eficaz. ¡Alucinante!

Una combinación más poderosa que nunca. La suma del poder de las Señales con las habilidades con la espada de Geralt, producirá algunos de los combates más espectaculares que imagines.

Ahora en el combate Geralt debe adoptar nuevas posturas... Y no sólo para posar. El sistema de combate es capaz de decidir por dónde llegarán los ataques contra múltiples enemigos.

TRAINZ SIMULATOR 12 SP1

El tren eléctrico siempre ha sido tu juguete favorito y aún te acuerdas de memoria de las características del motor, potencia y dimensiones de tu Santa Fe, ¿verdad? Entonces... ¡éste es tu juego!







Más de 50 máquinas a tu disposición para disfrutar del tren. Esas son las que vienen por defecto en «Trainz Simulator 12 SP1».

El tren del s. XXI también está aquí. Y si no, puedes conseguirlo descargando nuevos contenidos gracias a la Comunidad Auran.

¡Viajeros al tren! Sí, hace tiempo que el clásico grito del jefe de estación no se oye en un andén, pero gracias a «Trainz Simulator 12 SP1» toda la historia y la magia de los trenes, tanto clásicos como modernos, estarán a tu alcance, y en tu PC. El más logrado simulador de trenes del momento, es también el más completo, flexible, profundo y divertido. Tanto es así que no sólo podrás pasártelo en grande con los más de 50 trenes que incluye por defecto, sino que podrás ampliar todos los contenidos del juego gracias a los diseños de la comunidad Auran, e incluso crear los tuyos para compartirlos con los jugadores de «Trainz Simulator 12 SP1».

Esta versión del juego, además, es la primera que aparece completamente traducida al español en toda la serie, e incluye opciones multijugador para poder gestionar una ruta con tus amigos.

Si eres un apasionado del mundo de los trenes, has querido saber cómo se conduce un tren desde la cabina o te gusta gestionar, dirigir, organizar y diseñar, no lo dudes, estás ante el simulador que estabas esperando. ¡Viajeros al tren!



Las locomotoras de vapor son especiales, ¿verdad? Casi toda la historia del tren está resumida en las máquinas que hay en el juego.

Las mercancias deben llegar a su hora. Cumplir con las obligaciones de la ruta y los horarios es el deber de un buen ingeniero.

LA CABINA

Subir y bajar palancas, mirar diales, regular válvulas... Seguro que si tuvieras frente a ti todo esto en la vida real, no sabrías cómo reaccionar, pero si te sumerges en los tutoriales de «Trainz Simulator 12 SP1» para aprender cómo funciona el **modo Maquinista**, con un poco de práctica te harás con el control del tren en un instante. Conducir desde la cabina ofrece un nivel de realismo total, pero con unos controles más sencillos que los de una locomotora de verdad. En algunos trenes con dos cabinas podrás alternar la vista entre ellas con una tecla, podrás entrar y salir de la cabina cuando quieras, y, si quieres, hasta podrás dar órdenes a los maquinistas de la IA para que desempeñen sus tareas de forma automática.





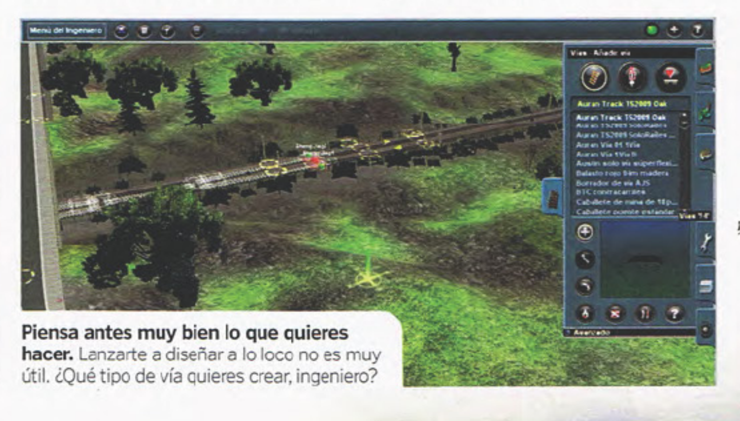
Todo el control al alcance de tu mano... y de teclado y ratón. Controlar el tren desde la cabina es más sencillo de lo que piensas.

EL EDITOR DE ESCENARIOS



Seguro que, si has montado en tren alguna vez –y todos lo hemos hecho– te has planteado el porqué de la situación de un túnel, las razones por las que los ingenieros construyeron un puente y el motivo de no haber trazado la ruta por otro lado. Pues ahora esas decisiones están en tus manos, si quieres, gracias al editor de escenarios que incluye «Trainz Simulator 12 SP1». Con él puedes hacer de todo. Desde diseñar la topografía del terreno, con las elevaciones y accidentes que desees, colocar árboles, ríos, caminos... situar las vías, colocar cámras, usar texturas... ¡es algo increíble y de una sencillez pasmosa! Aunque te puedes lanzar a crear de forma directa, como siempre en un editor, es mejor plantearte antes qué tipo de ruta y diseño quieres realizar. Piensa que luego podrás compartirla. ¡Ah!, y también puedes modificar otras ya existentes. ¡Genial!

Sí, aquí hace falta un puente... Pero además puedes decidir detalles de la propia construcción y de la topografía del escenario.



Piensa antes muy bien lo que quieres hacer. Lanzarte a diseñar a lo loco no es muy útil. ¿Qué tipo de vía quieres crear, ingeniero?



LA COMUNIDAD AURAN

Uno de los apartados más interesantes de «Trainz Simulator 12 SP1» es su activa comunidad de usuarios. No sólo los foros te ofrecerán información de lo más útil, sino que las creaciones de jugadores y las continuas actualizaciones de contenidos, hacen aún mayor al juego.

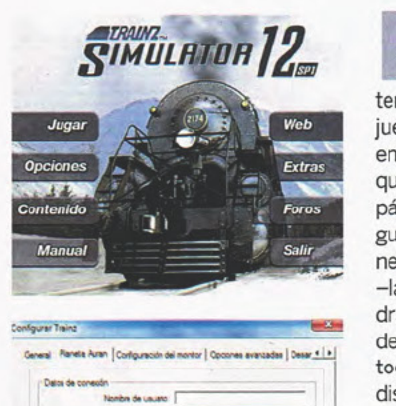
ACCESO DESDE LA WEB

En la página web de Planet Auran (**www.auran.com/planetauran**) puedes registrarte como usuario de la comunidad Auran -¡es gratis!- en un momento. Un email, un nombre de usuario y una contraseña, es lo que necesitas, junto a la clave que acompaña a tu copia de «Trainz Simulator 12 SP1» para comenzar. Desde este momento, tendrás acceso a los foros del juego, donde la información general de los desarrolladores se une a la generada por los propios jugadores. A través de la web puedes acceder al ftp del juego para subir contenidos que tú mismo hayas creado, comprar "billetes" de Primera Clase para acceder a contenidos especiales de descarga y mucho más. Todo un mundo de trenes a tu alcance.



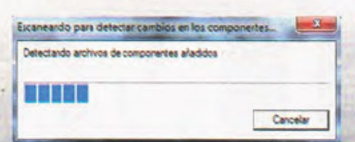


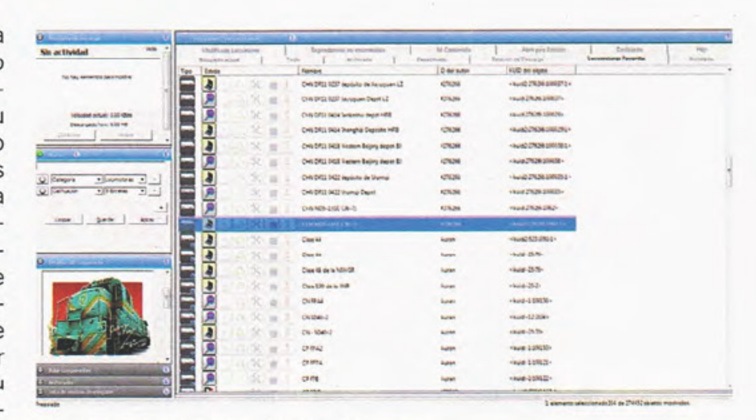
ACCESO DESDE EL JUEGO





Pero es que la cosa no acaba en la página web. ¡Ni mucho menos! El acceso a los contenidos de la comunidad desde tu juego es igual de sencillo, entrando en tu cuenta con los mismos datos que hayas usado en tu cuenta de la página web. Sólo accede a la configuración de cuenta desde "Opciones", introduce tus datos y tu clave –la misma de antes, sí– y ya podrás desbloquear el contenido de descarga, y empezar a seleccionar todo aquello que quieras añadir a tu disco duro para usar en el juego. Locomotoras, rutas, fauna, flora, gente, objetos, motores, túneles, texturas... ¡hasta sonidos! La cantidad de material y contenido generado por la comunidad es abrumador, fascinante y puede personalizar tu juego hasta niveles sorprendentes. Además, todos los contenidos son valorados por los propios jugadores. ¿Estarán los tuyos entre los mejores? Sí, también puedes diseñar y crear contenidos y compartirlos con toda la comunidad. ¡Es la hora de demostrar lo que vales!









JUEGO DEL MES micromanía

El mundo ya no es tan pequeño...

Civilization V Cambia el Mundo

¿Por qué, Sid, por qué? Has vuelto a hacerlo, cuando creíamos estar prácticamente recuperados de "lo nuestro". Y ahora, vas, y nos obligas a pedirte... ¡un turno más!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Firaxis/2K Games
- **Distribuidor:** Take 2 ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.civilization5.com/bravenewworld*

Información muy básica. En inglés.



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Nuevas civilizaciones:** 9
- **Nuevos escenarios:** 2 (Guerra de Secesión -guerra civil americana- y Carrera por África)
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 1.8 GHz, Athlon X2 64 a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 7900, Radeon HD2600 XT, 256 MB
- **Conexión:** ADSL (Requiere Steam y Civ V)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 5xx
- **Conexión:** ADSL



¡Llegan las nuevas civilizaciones! A las ya anunciadas de Portugal o Polonia se unen ahora otras como Marruecos o los Shoshones.



¡El Congreso Mundial arranca! Otras de las grandes novedades es la diplomacia. ¿Con qué medida comprometerás a tus delegados?



¡Ciudades Estado por doquier! El desafío de Venecia es de los más originales -¡y difíciles!- para vencer en «Cambia el Mundo».



¡Un mundo diferente se alumbra en la nueva expansión de «Civilization V»! ¿Estás preparado para hacerte un hueco en la Historia? Ahora puedes conseguirlo también con tus habilidades comerciales...



¡Duelo de novatos en el nuevo mundo! Asubarnipal está pesadito, pero ahí estamos nosotros con Marruecos, dándolo todo. Pero no hay que perder de vista a los veteranos, como Napoleón...

Llevamos días sin dormir en condiciones, tenemos temblores en el dedo índice y unas cuantas agujetas en el mismo, también. Ahora mismo nos ruge el estómago –¿hemos comido.... decentemente? ¡Los doritos no cuentan!– y nuestros ojos están sospechosamente irritados... ¡Qué raro! Si sólo llevamos unos cinco min... Un momento, ¿qué día es hoy? ¡Oh, no, maldita sea, Sid nos la ha vuelto a jugar! Bueno, sólo un turno más y lo dejamos... ¡En serio!

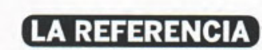
SE AMPLÍAN LAS OPCIONES PARA LA VICTORIA CULTURAL, GRACIAS AL COMERCIO Y LA DIPLOMACIA

Si te has reconocido con lo que te acabamos de contar, amigo, itú eres un fan de «Civilization V»! Y de los acérrimos, además. Si te sirve de consuelo, no estás solo –¿conoces CivAnon?–, y sí, el de antes es un relato bastante verídico. Te lo aseguramos. Personalmente.

El caso es que la nueva expansión de «Civilization V», «Cambia el Mundo», acaba de llegar y... sí, es tan buena como nos esperábamos, añade un montón de novedades de calidad al juego y te avisamos que te vayas preparando para pasar las vacaciones encerrado en tu habitación frente a tu PC. ¡Te atrapa!

Todo por la cultura

El objetivo principal de «Cambia el Mundo» es potenciar los aspectos culturales, diplomáticos y comerciales en «Civilization V». No es algo que no existiera antes, claro, pero ahora se ha rediseñado gran parte de las opciones y el sistema de juego para añadir novedades inéditas –no en la



LA REFERENCIA

CIV 5 Dioses y Reyes

- En «Dioses y Reyes» la gran novedad era la religión. Ahora, son las rutas comerciales y los acuerdos globales.
- Necesita el original para funcionar, al igual que «Dioses y Reyes».
- Como pasaba en «Dioses y Reyes» modifica ligeramente la gestión de parámetros ya conocidos.



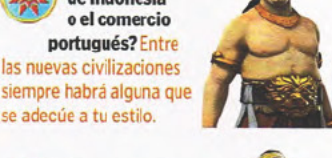
PARA TODOS LOS GUSTOS...





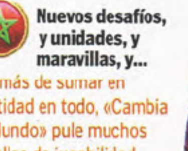
Hasta nueve nuevas civilizaciones se suman a las ya conocidas. Y, como hasta ahora, unas son más adecuadas que otras para según qué estrategias.





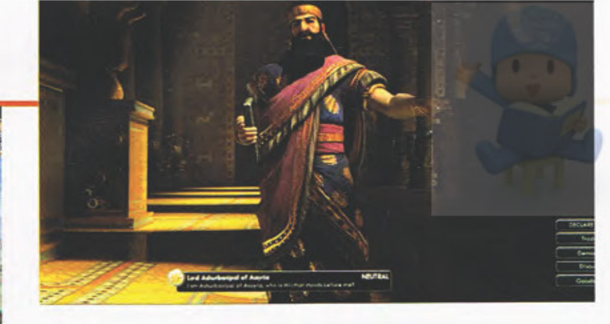
¿El exotismo de Indonesia o el comercio portugués? Entre las nuevas civilizaciones siempre habrá alguna que se adecúe a tu estilo.



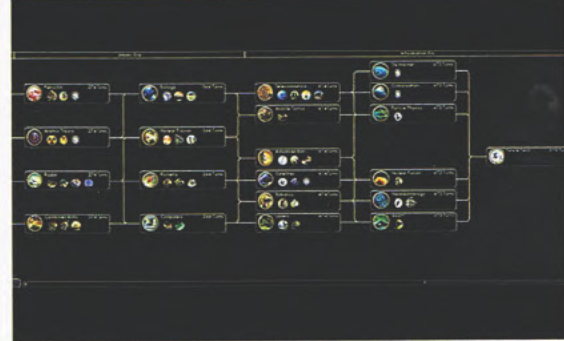




Nuevos desafíos, y unidades, y maravillas, y... Además de sumar en cantidad en todo, «Cambia el Mundo» pule muchos detalles de jugabilidad.



¡Elige con cuidado con quién vas a comerciar! Al establecer una ruta comercial, debes contemplar el intercambio total en términos de riqueza e influencia. Los demás también te afectarán a ti...



El árbol de tecnología parece no haber variado, ¿verdad? ¡Error! La parte final parece lo de siempre pero ahí está Internet y... ¿XCOM?

NUEVOS ESCENARIOS

Por si la conquista del mundo no es bastante para ti, los dos nuevos escenarios te permitirán convertirte en el dueño de África o cambiar la Guerra Civil Americana.



› **¿Y si hubiera ganado el Sur?** En el escenario de la Guerra Civil Americana puedes cambiar la Historia consiguiendo la victoria del Sur. No es un desafío sencillo, y los recursos son muy limitados en ambos bandos.

› **¡Haz de África tu cortijo particular!** Aquí la competencia ya te enfrenta a varias civilizaciones más, pero limita el área de juego al mapa –real– de África. Y no, tampoco es un desafío pequeño...



Más capas para investigar y plantear estrategias. La base se mantiene, pero la adición de las novedades se ve desde el primer instante. Las "unidades de intercambio" –caravanas– son la más evidente.



serie, pero sí en «Civilization V»– que permitan conseguir la victoria cultural de forma mucho más precisa, encaminando tus pasos, decisiones y estrategias hacia este objetivo.

¡Son tus vecinos!

No pienses que todo lo anterior en «Civilization V» –religión, poder militar, riqueza, ciencia, etc.– pasa a un segundo plano con el añadido de «Cambia el Mundo» –añadido, sí, ergo necesita «Civ V» para funcionar; no es autojugable–. Ni mucho menos. Las civilizaciones más agresivas militarmente lo siguen siendo. Las más astutas en el plano comercial, ídem. Pero todas ellas ahora tienen nuevas funcionalidades y caminos que recorrer. Y en algunos casos la incorporación es vital. Por ejemplo, con el establecimiento de rutas comerciales, que pasan a ser fundamentales, sea cual sea la estrategia con que te sientas más a gusto.

Para empezar bien y no arruinarte a las primeras de cambio, el establecimiento de rutas comerciales –terrestres o marítimas– es fundamental. Ya sea con ciudades estado o con cualquier civilización amistosa, ponlas en marcha. En cuanto puedas.

Y en el resto de relaciones... ¡son tus vecinos! Y la cultura y la diplomacia ahora importan mucho. Acepta embajadas, haz amigos... La guerra llegará, sola o forzada por tu estrategia. Pero arranca con pasos firmes. Es un consejo.

ES IMPORTANTE QUE ADAPTES EL POTENCIAL DE TU CIVILIZACIÓN A LA ESTRATEGIA A DESARROLLAR

Las nuevas unidades –diplomáticos, arqueológos...–, las nuevas estructuras y las nuevas maravillas, como el Congreso Mundial, resultan claves en las nuevas opciones de victoria cultural. Las posibilidades son enormes y, ahora, más variadas que nunca. «Cambia el Mundo», además, añade un nuevo camino para las ideologías, que se expanden y pueden ser mucho más detalladas en su recorrido y evolución.

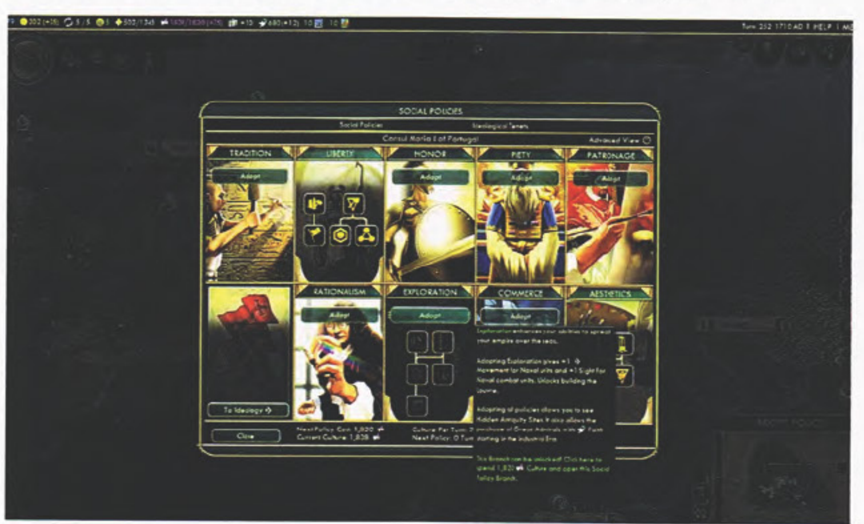
Nuevos desafíos

Entre las nuevas civilizaciones y las posibilidades que ofrecen –los arquetipos se mantienen –guerreros,





¿Logrará Marruecos la supremacía mundial? El camino es largo, pero si das los pasos cortos y firmes, llegará un momento en que tu civilización despegará. Eso sí, aprovecha sus puntos fuertes.



El árbol de políticas e ideologías también ha cambiado. Alguna nueva política se añade, como la "Estética", y las ideologías pasan a desarrollarse de forma mucho más profunda, a partir de la era industrial.

NUEVO MUNDO DE POSIBILIDADES

Casi todas las novedades de «Cambia el Mundo» se encaminan a la victoria cultural, pero las opciones son múltiples...

¡La literatura dominará el mundo! Bueno, los artistas, en general. Los grandes escritores de todos los tiempos crearán sus libros y ensayos para dar mayor gloria a tu civilización.





¡Nuevas maravillas! ¿Cómo es que hasta ahora no habíamos visto el Partenón en el juego? Menos mal que ha llegado el momento de subsanar tal error... ¿o no lo era?

¡Grandes artistas, sí! Pintores y músicos, sobre todo. Los primeros colgarán sus cuadros en tus pinacotecas. Los segundos pueden hacer giras mundiales, arrancando desde ciudades de una civilización amistosa.



¿Espionaje o diplomacia? ¿Robar tecnología a otros o expandir tu influencia de formas más sutiles? La elección es tuya, y los resultados serán muy diferentes, tenlo en cuenta.

¿Estás seguro de dar el paso? Si decides entrar en guerra, ahora no sólo habrás de considerar tus ansias de poder o venganza. Los acuerdos comerciales y las rutas activas también se mostrarán de forma explícita. Por si acaso...

comerciantes, exploradores...– hay una novedad que nos ha encantado: Venecia. Se trata de una civilización tan única que su expansión es todo un reto: no pueden anexionarse ciudades, pero pueden "comprar" ciudades estado. Expandir una civilización así, con tantas limitaciones y con sus territorios diseminados por todo el mapa y deseados por todos, es algo que va a poner a prueba tu habilidad en el juego.

Pero es que el resto de novedades de «Cambia el Mundo» es igualmente alucinante: los nuevos artistas y músicos, los avances científicos –en el futuro hay hasta... ¡unidades XCOM!–, pensar muy bien con quién comercias y en qué condiciones, saber que cualquier disputa –y no te decimos ya la guerra– te puede arruinar de un plumazo–, y las posibilidades de la diplomacia real con unidades especiales es... ¡buf! «Civilization V» ha recuperado muchas de las grandes ideas de la serie con «Cambia el Mundo» y ha aportado novedades geniales. Si te gusta «Civ»... ¡lo necesitas! Aunque sea para un único turno más. A.C.G.

ALTERNATIVAS

StarCraft II Heart...

Si prefieres la estrategia en tiempo real con combate, nada mejor que el mejor, con «StarCraft II».

▶ Más inf. MM 218 ▶ Nota: 94

Conquistadores...

Aunque parte de su contenido es más rolero, ofrece una parte histórica y combate estratégico.

▶ Más inf. MM 222 ▶ Nota: 85

nuestra opinión

AMPLIA TUS OPCIONES Y HAZ HISTORIA.
Conquistar el mundo es posible por nuevas vías, potenciando aspectos comerciales y diplomáticos para la victoria cultural.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La incorporación de todas las novedades. Se ve que Firaxis ha puesto toda la carne en el asador para ofrecer opciones inéditas.
- Que se mantenga el equilibrio en las nuevas civilizaciones de distintos estilos y posibilidades.
- Que además de sumar, se hayan pulido múltiples opciones existentes de jugabilidad.

Lo que no nos gusta

- Si no empiezas a desarrollar adecuadamente las rutas comerciales desde el comienzo, te quedas sin dinero a las primeras de cambio.
- Las horas que vamos a seguir sin dormir...

Modo individual

¡Un nuevo mundo! Todas las novedades amplían la ya genial oferta de «Civ V», pero sigue siendo todo un desafío, para todos.



La nota **96**

Modo multijugador

Sigue siendo genial. Sin variar las reglas para el multijugador, las novedades globales de lo hacen más completo y atractivo.



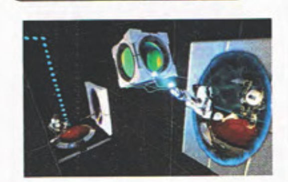
La nota **94**

Puzles más allá del horror... ¡Fhtang!

Magrunner Dark Pulse

Vaya, vaya. Así que hemos llegado al futuro, controlamos el magnetismo como nunca y resulta que ahora viene un dios primigenio y nos quiere devorar... ¡lä, lä!

LA REFERENCIA



Portal 2

- Ambos son juegos de puzles, pero «Portal 2» los basa en la alteración de las dimensiones y «MagRunner» en el magnetismo.
- «Portal 2» ofrece multijugador cooperativo, mientras que «MagRunner» se ciñe al modo individual de juego.

El desafío de «MagRunner Dark Pulse» es sorprendente. No sólo se trata de un juego de puzles –así, sin más–, con una inspiración más que evidente en la serie «Portal», sino que se las apaña para ser original en este sentido. Pero es que, además, añade un guión de ciencia ficción en el que personajes que, eso sí, sólo ves virtualmente en tus pruebas, aportan un valor añadido al conjunto. ¡Pero es que hay más! Y aquí, ya, es cuando te vuelves loco, pero en el sentido canónico, al contemplar horrores indescriptibles, en concreto, los que tienen que ver con la obra de H.P. Lovecraft, porque en «MagRunner» aparecen Cthulhu y sus amigos, en una segunda mitad del juego en que el caos que creías haber vivido con los puzles iniciales, se vuelve real, de verdad.

Del magnetismo al caos

Pues sí, «MagRunner Dark Pulse» tiene todo eso. Y más. Y es algo que al principio, lógicamente, ni te imaginas. Porque ves que lo que parece una historia de ciencia ficción cuyo desarrollo hace un homenaje más que evidente a la saga de Valve, al final adquiere tintes... ¡de horror! Aunque, bueno, Cthulhu ya es un viajo amigo, casi, pero no te esperas verlo por aquí.

Los puzles de «MagRunner» se basan en el control del magnetismo. Los distintos escenarios del juego son el puzle en sí, y resolverlo se consigue gracias a la manipulación de dos tipos de fuerzas, atractivas y repulsivas. Hasta aquí, sencillo.

UN DESAFIANTE JUEGO DE PUZLES CON UN TRASFONDO DE HORROR, EN HOMENAJE A LOVECRAFT

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Puzles
- Idioma: Castellano (textos), inglés (voces)
- Estudio/Compañía: 3AM/Frogwares/Focus
- Distribuidor: Badland ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▸ PVP Rec.: 19,95 €
- Web: *www.magrunner-thegame.com* Info detallada, foros, comunidad, blog... Muy completa.

16

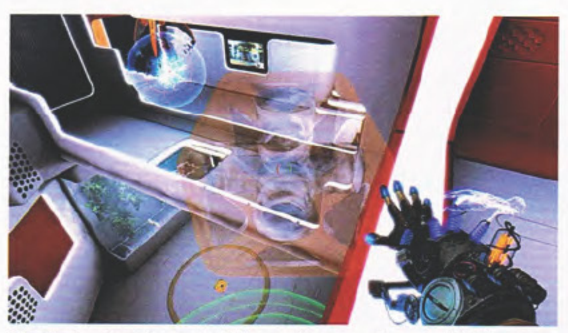
LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Fases: 45
- Armas: No (guante magnético)
- Personajes controlables: 1 + Newton (perro robótico)
- Multijugador: No

ANALIZADO EN
- CPU: Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- RAM: 4 GB, 8 GB, 16 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- Conexión: ADSL

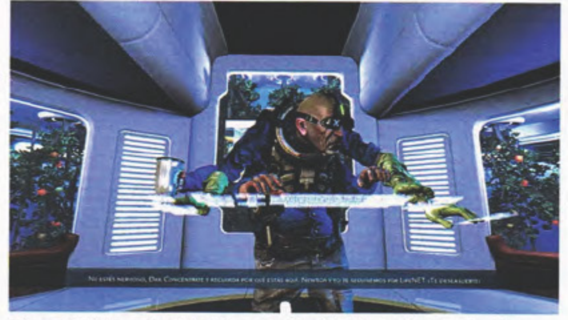
LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Dual Core a 2.4 GHz
- RAM: 2 GB
- Espacio en disco: 4 GB
- Tarjeta 3D: GeForce 8800, Radeon HD 4800,
- Conexión: ADSL (requiere activación online)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Core 2 E6850
- RAM: 2 GB
- Espacio en disco: 4 GB
- Tarjeta 3D: GeForce 8800
- Conexión: ADSL





Manipular fuentes magnéticas y jugar con la polaridad es la base del diseño de los puzles en el juego. ¡Y es todo un desafío!



Sí, en el futuro de «MagRunner. Dark Pulse», hay mutantes. Este, en concreto, es tu mentor. Escúchale de vez en cuando...



Atracción, repulsión. ¿Hasta dónde llega el campo magnético? Puedes visualizar u ocultar el campo a tu antojo, según tus gustos.



¡Tú creyendo que esto era ciencia ficción y va de dioses primigenios! Pues sí, amigo, «MagRunner Dark Pulse» es un juego de puzles futurista, pero resulta que el futuro es de Cthulhu... ¡Fhtang!



¡No hay desafíos imposibles! Vamos, que es más fácil de lo que parece... Esa es la constante en el juego. Todo es más fácil de lo que parece, pero a veces las pistas son demasiado escasas... o nulas.

Gracias a la combinación de estas dos fuerzas en plataformas, objetos y corrientes, podemos mover cubos, saltar, salir disparados, romper cosas y subir o bajar plataformas. El desafío es interesante, atractivo y muy divertido. Lo bueno –y lo malo– de «MagRunner» es que sus puzles son más fáciles de lo que parece, pero no por un mal diseño sino por un planteamiento críptico de las pistas para resolverlos. Cuando das con la solución, dices: "¡claro!". Pero quedarse atascado es muy, muy, muuuy fácil. Demasiado, incluso. Lo que al final conlleva que el desafío es más de interpretar las pistas que de manipular con habilidad.

Lo que mola es cuando aparece el universo "lovacraftiano" en acción, con demonios que hay que eliminar también con la ayuda del magnetismo y... ¡de un perro cibernético! Tampoco te vamos a desvelar más, porque lo divertido es jugarlo.

«MagRunner» mola como juego de puzles, como historia y como título con personalidad propia. Eso sí, podía haber estado más pulido y traducido al castellano. Pero es algo que, a un precio tan estupendo, se le perdona con gusto. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Zack Zero

Platafromas, monstruos y poderes especiales en un juego repleto de acción pero con puzles.

▶ Más inf. MM 216 ▶ Nota: 92

The Cave

La aventura de Double Fine ofrece puzles de lo más ingenioso, aunque en un estilo más "clásico".

▶ Más inf. MM 217 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

SALVA EL MUNDO RESOLVIENDO PUZLES.
Una mezcla entre juego de puzles a lo «Portal» y homenaje a Lovecraft, para los fans de romperse la cabeza.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○○
- Sonido ●●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●●○
- Dificultad ●●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta

- La idea de combinar puzles en un estilo muy similar a «Portal», pero con personalidad propia, junto a una historia de horror que no te esperas.
- La posibilidad de visualizar o no el campo magnético cuando quieras. Se agradece.
- La aparición de... ¡un perro cibernético! Mola...

Lo que no nos gusta

- Lo que le cuesta arrancar. Los primeros minutos no son más que personajes hablando. Y una curva de dificultad basada en lo críptico de los puzles.
- No es un fallo en sí mismo, pero sus diálogos habrían estado mejor doblados al castellano.

Modo individual

Horror, puzles y ciencia ficción en un juego que te volverá loco.
Locura de Lovecraft y locura a la hora de resolver puzles. Porque, aunque no se trata de un juego difícil –en cuanto das con la solución ves la lógica–, sí es fácil quedarte atascado, porque el gran fallo que tiene es lo críptico de las pistas que te da. Pero, eso sí, mola mucho.

La nota

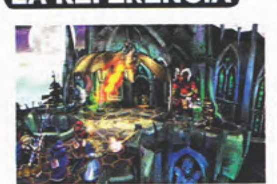
85

La forja del Imperio español

Conquistadores del nuevo mundo

¡Alístate en la marina real, chaval! Vivirás aventuras, conocerás lugares exóticos, encontrarás tesoros. ¿Indios? ¿Peligros? Nada, minucias para un conquistador...

LA REFERENCIA



King's Bounty Armored Princess

- El juego de Katauri es puramente de fantasía, mientras que «Conquistadores» se basa en la Historia.
- En «King's Bounty» recorres el mapa con total libertad, pero aquí el movimiento es por turnos y con limitaciones.

Hernán Cortés, Pizarro, Cabeza de Vaca y compañía son nombres conocidos universalmente, que cualquiera reconoce como trascendentales en la Historia, y particularmente en la Historia de España. Eso, por hablar sólo de la época en que el Imperio en que no se ponía el sol empezaba a forjarse. Así que, con lo que ha dado de sí la piel de toro como superpotencia mundial –aunque fuera hace muchos siglos, de acuerdo–, ¿cómo es que a nadie se la había ocurrido tomar la conquista del Nuevo Mundo como tema para desarrollar un juego? ¡De lo que fuera! Acción, rol, estrategia... Afortunadamente, el momento ha llegado de la mano de BitComposer, LogicArtists y FX, que han hecho de «Conquistadores del Nuevo Mundo» la oportunidad para reivindicar esa Historia. Y, lo mejor, es que siendo un juego donde todos los géneros antes mencionados, en mayor o menos medida tienen cabida, la experiencia es realmente satisfactoria y profunda. Si quieres cambiar la Historia, es el momento perfecto para hacerlo.

Pero, eso sí, hay que dejar clro que «Conquistadores del Nuevo Mundo» no es para todo tipo de jugadores. La nueva producción de FX es de esos juegos que te dejan controlarlo todo. Todo, todo. Y eso implica paciencia, atención y dedicación.

En la selva americana

Tu llegada al Nuevo Mundo es complicada. Te quitan todas tus pertenencias, embargan aquello que

ROL Y ESTRATEGIA POR TURNOS SE COMBINAN PARA CONVERTIRTE EN EL CONQUISTADOR DE AMÉRICA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol/Estrategia
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** BitComposer/LogicArts
- **Distribuidor:** FX Interactive ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** www.fxinteractive.com/p469 Información básica y requisitos mínimos.

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Atributos del capitán:** 6 (táctica, diplomacia, curación, supervivencia, exploración, liderazgo)
- **Seguidores:** 10 tipos
- **Tipos de recursos:** 6
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 a 3,2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 2,9 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB, GeForce 8600, Radeon X1600.
- **Conexión:** ADSL (para activación en plataforma digital FX)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 5xx
- **Conexión:** ADSL





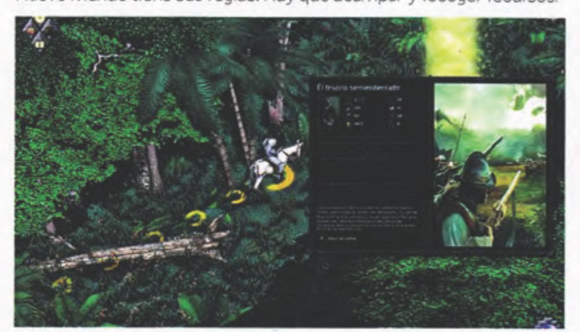
¿Qué harás con los Aztecas? En «Conquistadores del Nuevo Mundo» puedes reescribir la historia. ¿Harás nuevos aliados?



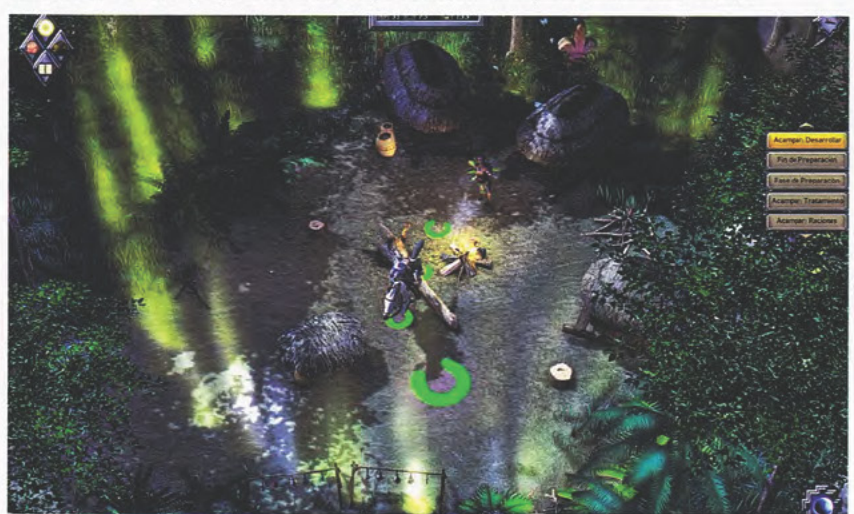
¡Conquista el Nuevo Mundo por cualquier medio! La mezcla de rol y combates estratégicos por turnos, hace del nuevo juego de FX un desafío profundo, con un importante trasfondo histórico.



¡Es hora de acampar y descanasar! El avance en las selvas del Nuevo Mundo tiene sus reglas. Hay que acampar y recoger recursos.



Un tesoro... ¡a la saca! Hay muchas misiones secundarias de las que puedes obtener buenos rendimientos y mejoras para tu equipo.



Y cuando te topes con los salvajes... ¿qué? aepudant et aut aut ut quam, officia de enimus rempore rovitatia que moluptae pa nonsequia intiorro corem anda dero eum am faces

como capitán del ejército te corresponde gestionar y tienen a tus hombres controlados. Para realizar tus tareas de exploración y conquista debes ponerte a las órdenes del virrey del lugar y cumplir con las primeras misiones que te encarga. ¿Cómo? Eso ya es cosa tuya.

«Conquistadores del Nuevo Mundo» permite definir el tipo de capitán que quieres ser, como buen juego de rol. Altanero, paciente, comprensivo, arrojado... Pero lo importante es que un grupo de seguidores está a tus órdenes, debes conseguir que cumplan con sus objetivos y todo controlando al detalle la exploración, los recursos y gestionando bien tus movimientos.

LLegado el momento, estalla la batalla, y en ese instante el mapa cambia a una plantilla de casilla hexagonales en la que colocar a tus hombres y, por turnos, atacar y defenderte. De lo que recojas, de cómo lo distribuyas, de lo que saquees y, en definitiva, de tu habilidad como estratega y líder, depende la victoria.

«Conquistadores» es profundo, complejo y satisfactorio. Pero es exigente. ¿Estás dispuesto? A.C.G.

ALTERNATIVAS

›Civ V Cambia el...

Estrategia por turnos para uno de los juegos más apasionantes con la Historia como protagonista.

▶ Más inf. MM 222 ▶ Nota: 96

›SC II Heart of the...

Estrategia en tiempo real y ciencia ficción. Un estilo muy diferente pero de gran calidad.

▶ Más inf. MM 218 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

AMÉRICA TE ESPERA. Si quieres que el Imperio Español domine el Nuevo Mundo, puedes ser el protagonista de una conquista por las armas o con diplomacia.

Valoración por apartados

- ›Gráficos
- ›Sonido
- ›Jugabilidad
- ›Dificultad
- ›Calidad/precio

Lo que nos gusta

- **El modelo de exploración y combate por turnos. Ya se ha probado en otros juegos y sigue siendo una combinación estupenda.**
- **La temática. Ya era hora de un juego con Historia.**
- **La profundidad de la experiencia. Que te deje controlar absolutamente todo. Pero todo...**

Lo que no nos gusta

- **La dirección artística podía ser algo mejor. En los paseos por la selva es difícil distinguir muchos detalles importantes.**
- **Toda la comunicación se realiza a través de largos textos. A veces bastante leeentos...**

Modo individual

Profundo y complejo. El desafío de «Conquistadores...» no es para todos los estrategas, pero es de lo mejorcito.

La nota **85**

Modo multijugador

¿Por turno u online? Juegues en el mismo PC o a través de Internet, el combate es la clave. Es directo y muy divertido.

La nota **85**



¿El Tour? ¡Eso está chupado!

Pro Cycling Manager 2013

¿Qué tal tienes las piernas? ¿Estás en forma? ¿Y el corazón? ¿Listo para el ascenso al Tourmalet? Pues hala, olvídate de todo eso, porque ahora el Tour se corre en PC.

LA REFERENCIA



Pro Cycling Manager 2012

- Ambos ofrecen casi idénticas opciones de juego aunque en la nueva entrega de la serie todos los datos están actualizados.
- «Pro Cycling Manager 2013» ofrece una especial atención al aniversario del Tour y a la nueva edición de la Vuelta a España.

El ciclismo profesional exige sacrificio, entrenamiento, planificación, gestión y dedicación. Pero conseguir un Giro, una Vuelta o un Tour, por mencionar las más grandes competiciones, compensan de sobra todo el esfuerzo. Y de «Pro Cycling Manager 2013» se podría decir exactamente lo mismo, porque la nueva edición de la conocida saga de estrategia deportiva de Cyanide exige todo eso: planificación, gestión, dedicación y entrenamiento. Lo del sacrificio ya, depende de cada uno. Y, como en la vida real, conseguir la victoria en alguna de las grandes competiciones no es nada sencillo, pero si lo consigues, te aseguramos que la recompensa merece la pena por todo el esfuerzo que hayas echado.

Competición total

La gestión de «Pro Cycling Manager 2013» entra en la misma categoría y estilo que los grandes mánagers de fútbol, más populares por el deporte en que se basan. En esencia, se trata de controlar hasta el mínimo detalle la gestión de tu equipo, los entrenamientos, las estrategias, etc. para llevarlo a lo más alto. Pero lo más llamativo es la cantidad de competiciones en que puedes participar con tu equipo o con un corredor, si se trata de ciertas carreras específicas –por lo general, indoor–.

Desde la carrera profesional completa, escogiendo equipo desde el inicio, y preparando todo: entrenamiento, calendario, pretemporadas, etc. hasta la competición directa en

LA EDICIÓN 2013 DEL JUEGO ES LA MÁS COMPLETA Y PROFUNDA EN SIMULACIÓN Y GESTIÓN DE LA SAGA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia/Deportivo
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** Cyanide/Focus
- **Distribuidor:** badland ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *www.cycling-manager.com* Abundante información, imágenes, foros, blog, tienda, etc.

3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Tipos de competición:** 5
- **Categorías:** 6
- **Vueltas:** 74
- **Clásicas:** 86
- **Pista:** 7 categorías
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** AMD/Intel Dual Core a 2.2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 11 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB, GeForce 7900, Radeon X1600
- **Conexión:** ADSL (Requiere conexión a Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 5xx
- **Conexión:** ADSL





¡Ha llegado la hora de hacerse profesional! Si quieres convertirte en el mejor director, ahora puedes. Elige equipo y a triunfar.



No sólo se corren Vueltas y Tours... La competición indoor también está presente, con una variedad de pruebas notable.



Hay que estudiar bien cada etapa. Si quieres planificar una buena estrategia como director, toda información es poca.



¡Vive el Tour a tope y ponte el maillot amarillo! La nueva edición de «Pro Cycling Manager» es la más completa y profunda de toda la serie. Si lo tuyo es el ciclismo y la gestión, éste es tu juego, sin duda.



Vamos, vamos, que te adelantan. Aunque se trate "simplemente" de dar vueltas a una pista, las carreras indoor también exigen una planificación estratégica considerable.

una etapa, una carrera clásica o carreas en pista, el juego de Cyanide se basa en exprimir tu capacidad como gestor y estratega.

Al final, debes demostrar que eres capaz de conseguir éxitos, de modo que los patrocinadores –los que pagan– estén contentos y puedes atraer más inversores. Sí, el dinero manda. Por ello no se valora solamente el conocimiento técnico, sino una capacidad de gestión global. Y, como en los mánagers de fútbol, vas a pasar más tiempo entre menús que en las carreras propiamente dichas.

En algunas puedes ir modificando tus estrategias en tiempo real, aunque en otras toda la planificación previa es la que mandará.

Hay tantas opciones de competiciónque es raro que no encuentres alguna que se adapte a tus gustos. O puedes especializarte en algunas carreras y dejar otras a un lado.

La libertad que te da «Pro Cycling Manager 2013» es total, y aunque es un juego áspero si no estás acostumbrado a este estilo, sus posibilidades y profundidad son increíbles. No es un juego para todos, pero es un título excelente. A.C.G.

ALTERNATIVAS

› FX Fútbol

Otro deporte y otro estilo de gestión, más directa y con opciones más restringidas.

▶ Más inf. MM 220 ▶ Nota: 88

› Omertà: City of...

Un estilo diferente de gestión y una ambientación distinta, para un juego de estrategia muy atractivo.

▶ Más inf. MM 218 ▶ Nota: 81

nuestra opinión

GANA EL TOUR DESDE CASA. Estrategia, deporte y simulación, para disfrutar del aspecto más técnico del ciclismo, como el mejor director de un equipo profesional.

Valoración por apartados

› Gráficos ●●●●●○○

› Sonido ●●●●●○○

› Jugabilidad ●●●●●○○

› Dificultad ●●●●●○○

› Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta

- La enorme cantidad de opciones en la gestión como director de equipo, debiendo controlar todo hasta el mínimo detalle.
- La variedad de competiciones, tanto indoor como en carreras exteriores.
- El realismo del motor gráfico y la oficialidad de equipos y corredores.

Lo que no nos gusta

- Demasiado áspero para los novatos. Llega a abrumar en ocasiones.
- En el multijugador todo está sin traducir. Si no sabes inglés, no te metas.

Modo individual

Más completo, imposible.
Los fans del ciclismo tienen un juego que recoge una gestión total y competiciones para todos.



Modo multijugador

Contratos y cartas.
El sistema de corredores en cartas y las compras en la tienda de Cyanide dan una visión diferente del juego.



Olor a goma quemada

MotoGP 13

Pues sí, este año el campeonato de MotoGP se corre en casa, que hacía tiempo que no pasaba... No, Montmeló no, Jerez tampoco. En casa, en casa... ¡En tu casa!

LA REFERENCIA



Moto GP 08

- Ambos se basan en la competición de MotoGP, aunque «MotoGP 13» cuenta con los datos actualizados de la temporada en curso.
- En el apartado técnico «MotoGP 08» sigue estando bien, pero «MotoGP 13» es superior en casi todo.

A lo mejor, en cuanto a deportes de motor, hace tiempo que el automovilismo no da demasiadas alegrías a la afición hispana, pero hay que reconocer que la competición sobre dos ruedas –no, el ciclismo no... deportes de motor, hemos dicho–, o sea, el motociclismo, ya sea en MotoGP, Moto2 o Moto3, está dominado de principio a fin por los pilotos españoles cada vez que hay un gran premio.

«MotoGP 13», como producción oficial de la competición, recoge todas las opciones imaginables de participación: carrera profesional, carrera rápida, gran premio, temporada, MotoGP, Moto2, Moto3, multijugador en pantalla partida, online... además de la lista completa de pilotos en todas las categorías, todos los circuitos oficiales de competición, todos los equipos... ¡Está todo!

Como estar allí

Además, la ambientación que ha dado Milestone al juego es sensacional, pues antes de cada carrera varios vídeos de la ciudad en que se disputa cada carrera te muestran la atmósfera local, además de un esquema de la estructura del circuito. Información útil por un lado y otra que te ayuda a meterte en situación. Es como la salida del box. Puedes hacerlo manualmente, con el casco puesto, y montarte en la moto antes de la carrera. Y cuando se trata de pilotar, los ajustes son la clave de toda la competición. Porque «MotoGP 13» está pensado para todo tipo de ju-

MILESTONE VUELVE CON LA ENTREGA DE «MOTOGP» MÁS COMPLETA, VERSÁTIL Y JUGABLE

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Milestone/BlackBean
- **Distribuidor:** NamcoBandai ▶ **Nº de DVD:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *www.motogpvideogame.com* Pantallas, vídeos, info básica, calendario MotoGP...

3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** 7
- **Competiciones:** MotoGP, Moto2, Moto3
- **Pilotos oficiales:** 89
- **Circuitos:** 18
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** 2.4 GHz o superior
- **RAM:** 2 GB (XP)
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD 3870
- **Conexión:** ADSL (multijugador)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 5xx
- **Conexión:** ADSL



¡Es que está todo! ¡Pero todo! Pilotos, equipos, circuitos, MotoGP



¡Como los campeones! Muchos de los detalles de «MotoGP» son innecesarios, pero molan. Como salir del garaje con el casco puesto.



A ver, ¿cómo te gusta pilotar? Antes de entrara en carrera puedes ajustar la configuración de la moto de modo manual o automático.



¡Acabamos de salir y hay que adelantar como sea! Da gas a fondo, túmbate bien en las curvas y controla la trazada. ¿Quieres ser campeón de MotoGP y emular a Lorenzo y Pedrosa? ¡Pues ahora puedes!



¡Qué vertigooooo! Aunque es bastante más mareante que las vistas en tercera persona, la carrera desde la perspectiva del piloto es mucho más atractiva y realista. Pero sí, da mucha "cosica" ver así el circuito.

gadores, aunque al principio se ta haga algo cuesta arriba si aprietas un poco en la simulación.

Las opciones en un juego como éste –más si es oficial– son importantes, pero la sensación de velocidad y realismo es lo que de verdad te hará emular a Pedrosa, Márquez o Lorenzo, o conformarte con un estilo de juego más arcade. Los ajustes de la moto antes de correr forman la base de la experiencia. Al principio es recomendable activar ayudas, para ir poco a poco quitándolas a medida que cojas experiencia y práctica. Así, la sensación de velocidad se suma a la conducción, propiamente dicha. Es como la ayuda a la trazada. Nadie nace sabiendo y conocer los circuitos y cómo entrar en las curvas es complicado, pero a medida que eches horas «MotoGP 13» se convertirá en un desafío excelente.

Ahí está la clave, más que en la calidad técnica o los gráficos –que están bien, pero no son para tirar cohetes–: práctica, práctica y práctica. Milestone lleva años haciendo juegos de velocidad y éste puede ser sensacional si le das la oportunidad y le echas horas. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

›GRID 2

Cambia motos por coches y amplía circuitos y competiciones, en un genial juego de velocidad.

▶ Más inf. MM 221 ▶ Nota: 96

›NFS Most Wanted

Velocidad en estado puro en un juego donde disfrutar de la conducción más salvaje es la clave.

▶ Más inf. MM 215 ▶ Nota: 96

nuestra opinión

DALE GAS A TU MOTO Y CONQUISTA EL CAMPEONATO. Participa en todas las categorías del mundial de motociclismo, en la piel de los pilotos y equipos reales.

Valoración por apartados

- ›Gráficos
- ›Sonido
- ›Jugabilidad
- ›Dificultad
- ›Calidad/precio

Lo que nos gusta

- Lo completo que es, incluyendo todo lo imaginable y disponible para la competición. Tanto en pilotos y equipos como en circuitos.
- Si le das tiempo hasta hacerte con los controles en modo de simulación, la experiencia es muy realista y realmente satisfactoria.

Lo que no nos gusta

- Al principio cuesta. Si estás acostumbrado a los juegos arcade, tienes que estar unas cuantas horas hasta cogerle el tranquillo.
- La variación en el manejo de las distintas motos apenas es perceptible.

Modo individual

Más completo, imposible. Todas las categorías, pilotos, equipos, circuitos y competiciones. Es desafiante y completo.

La nota **86**

Modo multijugador

Siempre más divertido. Aunque no ofrece nada diferente al modo individual, competir contra amigos favorece los piques.



OPORTUNIDADES



HITMAN: ABSOLUTION PROFESSIONAL EDITION

A la ocasión la pintan calva y al protagonista de la serie «Hitman» también... Y es que no cabe imaginar mejor ocasión para hacerse con uno de los mejores juegos del año pasado. Está en GAME por 29,95 €.



NEW YORK CRIMES

Por un tiempo, puedes conseguir la última aventura de Pendulo Studios por un precio reducido a los 9,95 €. No dejes pasarlo porque es una de las aventuras gráficas mejor ambientadas de los últimos años, especialmente si te gusta el género policíaco.



ASSASSIN'S CREED III

La Washington Edition está disponible hasta agotar existencias en GAME al precio de 26,95 €. Si quieres aprovechar esta oportunidad para jugar a la última entrega antes de la cuarta «Black Flag», ya puedes darte prisa.



WARHAMMER 40K DAWN OF WAR II: RETRIBUTION

Si te has perdido entre las ofretas de verano de Steam para este título, aún puedes conseguirlo a un precio excelente 12,99 € en la tienda Gamestop.es en la modalidad de seminuevos con garantía.



¡Engánchate a las carreras más emocionantes!

GRID 2 Limited Edition

¡Si lo tuyo es la velocidad, ya puedes ser rápido para aprovechar esta oportunidad y hacerte con un juegazo a precio reducido!

No tienes que irte muy lejos para conocer las muy favorables críticas de «GRID 2», nuestra review, concretamente, en el número pasado. La nueva entrega de la serie de velocidad de Codemasters lo tiene todo para disfrutar de la competición pisando a fondo. Ofrece un buen motón de cochazos en diez categorías, circuitos urbanos, de competición y carreteras, escenarios en tres continentes y la posibilidad de conectarte a la RaceNet para competir y compartir la experiencia. Pero lo fundamental no es tanto lo que ofrece, –que es mucho– sino la calidad de todo ello. «GRID 2» lleva las carreras a un nuevo nivel de diversión y realismo inédito. La sensanción de velocidad y la espectacularidad que consigue es inmejorable.









¡Las llaves están puestas!

La tienda GAME nos brinda esta sensacional oferta, para llevarnos «GRID 2» a un precio estupendo, casi 20 € más barato. El juego de Codemasters está de plena actualidad y emplea la última versión del motor EGO, con el que consigue un nivel de realismo tan alto como tu equipo sea capaz de mover, con un pilotaje ágil y realista. No existe un título más recomendable para los amantes de la velocidad.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

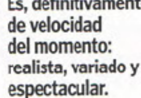
- **Género:** Velocidad
- **PVP Recomendado:** 34,95 €
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 221 (Julio de 2013)
- **Estudio/Cía.:** Codemasters
- **Distribuidor:** Namco Bandai
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** www.gridgame.com/es



3

La nueva nota

Ponte al volante y conviértete en una leyenda de las carreras. **Es, definitivamente, el mejor juego de velocidad del momento:** realista, variado y espectacular.





¡Un clásico de un mundo alternativo!

Dishonored

Acción atrevida, ingeniosa y sólida. ¡La fantasía más real!







Si un hubiera que distinguir la mejor y más inesperada sorpresa del año pasado en PC, nuestro elegido sería el genial juego de Arkane. Desde que lo descubrimos, te avanzamos nuestras muy favorables impresiones... Pero hasta que no jugamos la versión final no nos dimos cuenta de que estábamos frente a una obra maestra. «Dishonored» resultó ser un juego de acción increíble por su guión, su diseño artístico sus posibilidades tácticas... Y, en definitiva, una fascinate experiencia al explorar su jugabilidad y la libertad que ofrecía en una acción sin fisuras. Nuestro papel, el de un renegado en un mundo distópico, que busca venganza, convirtiéndose en un asesino letal. Únicamente se le podía reprochar unos requisitos algo elevados y un doblaje un tanto irregular.

Con nuevo contenido

Sin que haya pasado un año desde su lanzamiento, «Dishonored» es un juego de plena actualidad, tanto por su exquisita jugabilidad como por su realización técnica, que quienes hayan actualizado su equipo desde entonces podrán apreciar. Además, la aparición del DLC «El Puñal de Dunwall», otros dos menores y el inminente «Las Brujas de Brigmore» aportan un aliciente para probarlo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Rol
- **PVP Reco.:** 19,95 € (17,95 € digital)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 213 (Noviembre 2012)
- **Estudio/Cía.:** Arkane/Bethesda
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.dishonored.com*



La nueva nota

Su mundo distópico junto a un diseño de acción original y avanzado **hacen de «Dishonored» un juego único y con detalles geniales. Si te atrae, no te decepcionará.**



99

Un poli infiltrado en las Tríadas

Sleeping Dogs

Acción de cine oriental, contra el crimen organizado.

El cine de acción cuenta con estrellas asiáticas como el director John Woo, los actores Jet li o Chow Yun-Fat («Stranglehold»...). Con «Sleeping Dogs» conocimos a una nueva estrella, pero en PC. Se trata de Wei Shen, un poli que se infiltra en las filas del crimen organizado para combatirlo desde dentro. El juego toma la fórmula de «GTA» para desatar una acción frenética, con artes marciales y acción brutal.

Ensalada de tiros

Sin ninguna pretensión de originalidad, el juego funciona muy bien y un año después no ha perdido ni un ápice de su atractivo original. Si te gustan las pelis de John Woo, no lo dudes.



INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 19,95 €
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 112 (Octubre de 2012)
- **Estudio/Cía.:** United Front / Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.sleepingdogs.net*



La nueva nota

Aunque es un refrito de tópicos y fórmulas sandbox muy explotadas **la ambientación oriental, y la acción, con tiros y artes marciales, combinan muy bien.**

87

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 3. AV. EN LA ISLA. ED. LIM. (+12)
   Estrategia · Electronic Arts
2. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEG. ED. (+18)
   Rol · Bethesda
3. WORLD OF WARCRAFT BATTLECHEST 3.0 (+12)
   Rol Online · Activision Blizzard
4. WORLD OF WARCRAFT MISTS OF... (+12)
   Rol Online · Activision Blizzard
5. LOS SIMS 3. MOVIDA EN LA FACULTAD (+12)
   Estrategia · Electronic Arts
6. GUILD WARS 2 (+12)
   Rol Online · NC Soft/Koch Media
7. WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM (+12)
   Rol Online · Activision Blizzard
8. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (+12)
   Estrategia · Activision Blizzard
9. LOS SIMS 3. DISCO INICIACIÓN (+12)
   Estrategia · Electronic Arts
10. SIMCITY (+12)
   Estrategia · Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Junio de 2013.

U.K.

1. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEG. ED. (+18)
   Rol · Bethesda
2. TOTAL WAR ROME II (+16) (RESERVA)
   Estrategia · SEGA
3. THE SIMS 3 ISLAND PARADISE LIMITED ED. (+12)
   Estrategia · Electronic Arts
4. FOOTBALL MANAGER 2013 (+3)
   Estrategia · SEGA
5. THE SIMS 3 (+12)
   Estrategia · Electronic Arts
6. THE SIMS 3 UNIVERSITY LIFE (+12)
   Estrategia · Electronic Arts
7. CIVILIZATION V BRAVE NEW WORLD (+12)
   Estrategia · Take Two
8. THE SIMS 3 ISLAND PARADISE (+12)
   Estrategia · Electronic Arts
9. THE SIMS 3 PETS (+12)
   Estrategia · Electronic Arts
10. THE SIMS 3 SEASONS (+12)
   Estrategia · Electronic Arts

* Datos elaborados por AmazonUK correspondientes a la 2ª semana de Julio de 2013.

U.S.A.

1. DARK SOULS PREPARE TO DIE (DESCARGA)
   Rol/Acción · From/Namco Bandai
2. DRIP DRIP (DESCARGA)
   Acción · Imminent Games
3. TICKET TO RIDE (DESCARGA)
   Aventura · Days of Wonder
4. SLEEPING DOGS (DESCARGA)
   Acción · Square Enix
5. MARK OF THE NINJA (DESCARGA)
   Acción · Klei Entertainment
6. GTA IV COMPLETE (DESCARGA)
   Acción · Rockstar
7. FOOTBALL MANAGER 2013 (DESCARGA)
   Estrategia · SEGA
8. GTA IV (DESCARGA)
   Acción · Rockstar
9. THE MAW (DESCARGA)
   Acción · Twisted Pixel Games
10. TOMB RAIDER (DESCARGA)
   Acción · Square Enix

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 3ª semana de Julio de 2013.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 COMPANY OF HEROES 2



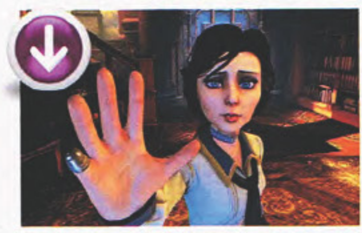
Estrategia · Relic Entertainment · SEGA · 49,99€



Uno de los juegos más esperados de 2013 ya ha llegado. La perspectiva de Relic sobre la Segunda Guerra Mundial se ve arropada con un montón de detalles geniales de diseño.

Comentado en MM 221 · Puntuación: 96

3 BIOSHOCK INFINITE



Acción · Irrational Games / 2K · Take Two · 49,95€



«BioShock Infinite» es mucho más de lo que aparenta, con múltiples niveles de lectura, personajes increíbles y una historia alucinante. Es una obra de arte de Irrational Games.

Comentado en MM 219 · Puntuación: 98

4 METRO LAST LIGHT



Acción · 4A Games/Deep Silver · Koch Media · 49,99€



Las nuevas aventuras de Artyom en el Moscú post-nuclear dan forma a uno de los juegos de acción más alucinantes, mejor ambientados y originales que puedas encontrar.

Comentado en MM 220 · Puntuación: 96

9 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



Rol · Bethesda Game Studios · Koch Media · 49,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

Comentado en MM 203 · Puntuación: 98

10 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



Rol/Acción · CD Projekt RED · Namco Bandai · 40,95 €



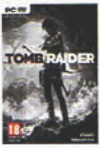
Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

Comentado en MM 218 · Puntuación: 96

11 TOMB RAIDER



Acción/Aventura · Crystal Dynamics/Eidos · Koch Media · 49,95 €



El renacimiento de Lara Croft ha sido espectacular. Crystal Dynamics ha echado el resto y nos trae un nuevo comienzo de uno de los personajes más icónicos de la Historia de los videojuegos.

Comentado en MM 218 · Puntuación: 96

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Blizzard · Activision Blizzard · 59,90€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

Comentado en MM 188 · Puntuación: 98

ACCIÓN



DISHONORED

Arkane/Bethesda · Koch Media · 49,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

Pendulo Studios · FX · 19,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

Comentado en MM 198 · Puntuación: 93

1 CIV V CAMBIA EL MUNDO



Estrategia · Firaxis/2K Games
Take Two · 29,95 €

La nueva expansión de «Civilization V» es una auténtica maravilla que expande las posibilidades estratégicas del original hasta límites insospechados. Su diseño retoma algunas ideas clásicas de la serie que habían desaparecido, y añade algunas otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

Comentado en MM 222 · Puntuación: 96



5 DISHONORED



Acción/Rol · Arkane/Bethesda
Koch Media · 49,95€



El nuevo juego de Arkane es una obra de arte con una perfecta sinergía de diseño, arte y jugabilidad. Una auténtica maravilla en el género de acción, que te dejará pasmado.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

6 GRID 2



Velocidad · Codemasters Racing
Namco Bandai · 51,95 €



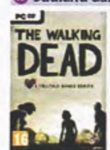
Codemasters ha vuelto a hacerlo con la continuación de «GRID», ofreciendo un perfecto equilibrio entre simulación y conducción deportiva con multitud de pruebas y velocidad total.

Comentado en MM 221 · Puntuación: 96

7 THE WALKING DEAD



Aventura · Telltale Games
Badland Games · 19,99 €



La adaptación a videojuego del popular cómic nos cuenta una historia paralela a la trama de Rick, pero con el mismo desgarrador tono dramático y nuevos protagonistas. ¡Es genial!

Comentado en MM 221 · Puntuación: 92

8 XCOM ENEMY UNKNOWN



Estrategia · Firaxis/2K
Take 2 · 49,95€



¡Si todos los remakes fueran así, estaríamos encantados de que nos llegaran por docenas! Firaxis ha superado con nota el desafío de lavar la cara a un juego mítico en PC.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 95

12 DIABLO III



Rol/Acción · Blizzard
Activision Blizzard · 59,95€



Por fin ha llegado, después de más de diez años, la nueva entrega de la serie «Diablo». ¿Ha merecido la pena la espera? ¡Sí, porque es todo lo que esperábamos y mucho más!

Comentado en MM 210 · Puntuación: 99

13 STARCRAFT 2 HEART OF...



Estrategia · Blizzard
Activision Bizzard · 39,95€



La invasión Zerg está aquí. «Heart of the Swarm» se suma a «Wings of Liberty» para ampliar la experiencia de «StarCraft II» y darle un impulso a la estrategia en PC. Espectacular.

Comentado en MM 218 · Puntuación: 94

14 HITMAN ABSOLUTION



Acción · Io Interactive/EIDOS/Square Enix
Koch Media · 39,95€



La quinta entrega de «Hitman» es una auténtica joya con la que Io Interactive ha llevado a 47 a lo más alto. Un juego diseñado con mimo y con destellos de genialidad. ¡Lo necesitas!

Comentado en MM 214 · Puntuación: 98

15 GUILD WARS 2



Rol online · ArenaNet/NC Soft
Koch Media · 54,95€



Parecía imposible que llegara un juego de rol capaz de hacer frente a «World of Warcarft», pero «Guild Wars 2» ha sorprendido a propios y extraños. Un juegazo en toda regla.

Comentado en MM 212 · Puntuación: 98

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Bethesda · Koch Media · 49,95€

La saga de Bethesda toca techo – por ahora– con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

Comentado en MM 203 · Puntuación: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

Slighty Mad/Black Box/EA · EA · 49,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

Comeantado en MM 178 · Puntuación: 98

SIMULACIÓN

SILENT HUNTER 5

Ubisoft Romania · Ubisoft · 19,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

Comentado en MM 185 · Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 13

EA Sports · Electronic Arts · 39,95€

La serie de fútbol más popular se actualiza con un juego aun mejor que su antecesor .

Comentado en MM 214 · Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Aunque «Enemy Unknown» sigue en cabeza, la entrada de «Company of Heroes 2» anima la lista y amenaza al juego de Firaxis. ¿Desbancará la Historia a la ciencia ficción?...



1 XCOM ENEMY UNKNOWN



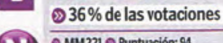
37 % de las votaciones



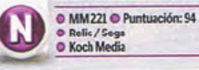
- MM 213 · Puntuación: 95
- Firaxis/2K
- TakeTwo



2 COMPANY OF HEROES 2



36 % de las votaciones



- MM 221 · Puntuación: 94
- Relic/Sega
- Koch Media



3 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

15 % de las votaciones



- MM 218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard

4 CIVILIZATION V DIOSES Y REYES

10 % de las votaciones

- MM 211 · Puntuación: 95
- Firaxis/2K Games
- Take 2



5 TW SHOGUN II

2 % de las votaciones

- MM 207 · Puntuación: 94
- The Creative Assembly/SEGA
- SEGA

ACCIÓN

«BioShock Infinite» se mantiene firme en lo más alto. Ni siquiera el genial «Metro Last Light» es capaz de quitarle el trono al juego de Irrational. Por algo será, desde luego...



1 BIOSHOCK INFINITE

38 % de las votaciones



- MM 219 · Puntuación: 98
- Irrational Games/2K
- Take Two



2 METRO LAST LIGHT

37 % de las votaciones



- MM 220 · Puntuación: 96
- 4A Games/Deep Silver
- Koch Media



3 DISHONORED

15 % de las votaciones



- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media

4 TOMB RAIDER

6 % de las votaciones

- MM 218 · Puntuación: 96
- Crystal Dynamics/Eidos/Square Enix
- Kock Media

5 CALL OF DUTY BLACK OPS II

4 % de las votaciones

- MM 215 · Puntuación: 98
- Treyarch/Activision
- Activision Blizzard

AVENTURA

Como imaginábamos, las buenas aventuras tienen tirón, y la de Telltale es excelente. «The Walking Dead» se aúpa al primer puesto, entrando como una exhalación en la lista.



1 THE WALKING DEAD

42 % de las votaciones



- MM 221 · Puntuación: 92
- Telltale Games
- Badland



2 NEW YORK CRIMES

30 % de las votaciones



- MM 208 · Puntuación: 90
- Pendulo Studios/FX
- FX Interactive



3 LA FUGA DE DEPONIA

20 % de las votaciones



- MM 213 · Puntuación: 95
- Daedalic Entertainment
- FX Interactive

4 ALAN WAKE

6 % de las votaciones

- MM 207 · Puntuación: 94
- Remedy
- Namco Bandai

5 HOLLYWOOD MONSTERS 2

2 % de las votaciones

- MM 198 · Puntuación: 93
- Pendulo Studies/FX
- FX Interactive

ROL

Que la presencia en el E3 de «The Witcher 3» sigue empujando a su antecesor es un hecho. Ahí está Geralt, en lo más alto de la lista, en dura pugna con «Skyrim». Y «Diablo III» sigue a la zaga.



1 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION

39 % de las votaciones



- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai



2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

31 % de las votaciones

- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media



3 DIABLO III

12 % de las votaciones



- MM 210 · Puntuación: 99
- Blizzard
- Activision Blizzard

4 TORCHLIGHT 2

10 % de las votaciones

- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai

5 MASS EFFECT 3

8 % de las votaciones

- MM 207 · Puntuación: 96
- BioWare/Electronic Arts
- Electronic Arts

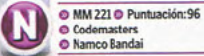
VELOCIDAD

Ahora sí, tras su lanzamiento «GRID 2» ha pisado a fondo y se ha aúpado a la pole. Era de esperar, ya que tampoco estamos tan abrumados con las novedades de velocidad. Y que es muy bueno, sí...



1 GRID 2

39 % de las votaciones



- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



2 F1 2012

29 % de las votaciones

- MM 213 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 NEED FOR SPEED MOST WANTED

22 % de las votaciones

- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

4 NEED FOR SPEED THE RUN

12 % de las votaciones

- MM 204 · Puntuación: 90
- Black Box/EA
- EA

5 DIRT SHOWDOWN

8 % de las votaciones

- MM 210 · Puntuación: 91
- Codemasters
- Namco Bandai



VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

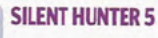
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

«Silent Hunter 5» no se hunde. Permanece en la superficie. En el primer puesto de la lista de simulación. Parece que se ha vuelto a hacer fuerte y el aire no va a ser un problema.



1 SILENT HUNTER 5



40 % de las votaciones

- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft



2 TAKE ON HELICOPTERS

32 % de las votaciones

- MM 207 · Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive



3 MICROSOFT FLIGHT

10 % de las votaciones

- No comentado
- Microsoft
- Microsoft

4 RISE OF FLIGHT

12 % de las votaciones

- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni



5 X-PLANE 8

6 % de las votaciones

- MM 126 · Puntuación: 86
- Laminar Research
- FX Interactive

DEPORTIVOS

La lista está igual que el mes pasado. No tenemos ninguna anotación que haga variar el resultado, aunque el marcador se mueva, pero las posiciones se mantienen inalteradas.



1 NBA 2K13



39 % de las votaciones

- MM 214 · Puntuación: 96
- 2K Sports/2KGames
- Take 2



2 FIFA 13

33 % de las votaciones

- MM 214 · Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts



3 PRO EVOLUTION SOCCER 2013

16 % de las votaciones

- MM 213 · Puntuación: 89
- Konami
- Konami

4 FX FÚTBOL



10 % de las votaciones

- MM 220 · Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive

5 FOOTBALL MANAGER 2013



2 % de las votaciones

- MM 215 · Puntuación: 92
- Sports Interactive/SEGA
- SEGA

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV — 40% de las votaciones
- Comentado en MM 131
- Puntuación: 96
- Firaxis

2. AGE OF EMPIRES — 36% de las votaciones
- Comentado en MM 37
- Puntuación: 91
- Ensemble Studios

3. COMMANDOS — 24% de las votaciones
- Comentado en MM 42
- Puntuación: 92
- Pyro Studios

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2 — 50% de las votaciones
- Comentado en MM 119
- Puntuación: 98
- Valve

2. MAX PAYNE — 31% de las votaciones
- Comentado en MM 80
- Puntuación: 86
- Remedy Entertainment

3. CRYSIS — 19% de las votaciones
- Comentado en MM 156
- Puntuación: 98
- Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO — 38% de las votaciones
- Comentado en MM 47
- Puntuación: 92
- LucasArts

2. MONKEY ISLAND — 36% de las votaciones
- Comentado en MM 42
- Puntuación: 85
- LucasArts

3. DREAMFALL — 26% de las votaciones
- Comentado en MM 139
- Puntuación: 90
- Funcom

ROL



1. OBLIVION — 48% de las votaciones
- Comentado en MM 135
- Puntuación: 95
- Bethesda Softworks

2. NEVERWINTER N. — 28% de las votaciones
- Comentado en MM 50
- Puntuación: 91
- BioWare

3. ULTIMA VII — 24% de las votaciones
- Comentado en MM 63
- Puntuación: 97
- Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM. — 40% de las votaciones
- Comentado en MM 147
- Puntuación: 96
- Eden Games

2. TOCA 3 — 30% de las votaciones
- Comentado en MM 133
- Puntuación: 95
- Codemasters

3. GRAND PRIX 4 — 30% de las votaciones
- Comentado en MM 87
- Puntuación: 90
- Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4 — 51% de las votaciones
- Comentado en MM 148
- Puntuación: 94
- Ubisoft/Ubisoft

2. IL-2 STURMOVIK — 33% de las votaciones
- Comentado en MM 83
- Puntuación: 90
- 1C/Maddox Games

3. LOCK ON — 16% de las votaciones
- Comentado en MM 108
- Puntuación: 90
- Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS — 42% de las votaciones
- Comentado en MM 88
- Puntuación: 92
- SEGA

2. SENSIBLE SOCCER — 32% de las votaciones
- Comentado en MM 62
- Puntuación: 95
- Sensible Software

3. PC FÚTBOL 2001 — 26 % de las votaciones
- Comentado en MM 66
- Puntuación: 86
- Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



CAMBIAR EL MUNDO (NO) SIEMPRE FUE FÁCIL

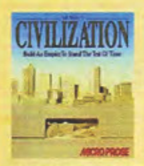
LA HISTORIA DE CIVILIZATION

Han pasado más de 20 años desde que Sid Meier lanzó el juego que estaba destinado a cambiar la estrategia. ¿Nos acompañas en un viaje por la Historia?

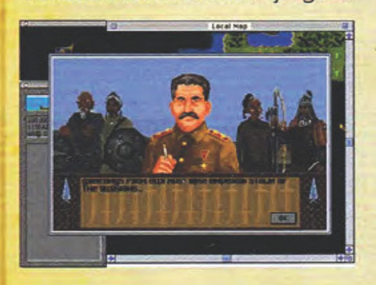
La Historia de «Sid Meier's Civilization», una de las sagas más famosas y populares del mundo de la estrategia en el videojuego, daría para escribir no sólo unas cuantas páginas, sino todo un libro, y no precisamente de los pequeños. La tortuosa carrera de la serie ha pasado por litigios sobre el uso de su nombre, ha visto como su creador desaparecía en alguna de las entregas –no sólo de la producción, sino directamente del diseño o siquiera la supervisión–, ha perdido su nombre original en alguna otra –como la expansión «Civ II Fantastic Worlds»–, ha pasado por diferentes compañías desde la original, MicroProse, hasta la actual, 2K Games. Y, pese a todo, tras más de 20 años, «Sid Meier's Civilization» sigue siendo el epítome de los juegos de estrategia por turnos para PC –y Mac, que no hay que olvidarlo–. Ya no para consolas, aunque todavía colea alguna versión para dispositivos móviles, aprovechando el enorme parque que se ha creado de tablets en los últimos años...

¿Cuántos juegos conoces de los que se pueda decir algo similar? «Civiization», como el propio objetivo del juegio que nos plantea, ha resistido el paso del tiempo como ninguna otra serie del género, y el lanzamiento de «Cambie el Mundo», la última expansión de «Civilization V», bien merece que hagamos un rápido repaso por la Historia. La del juego creado por Sid Meier, claro, y nos enteremos de algunas curiosidades sobre sus distintas entregas y expansiones. No es un repaso exhaustivo, ya te decimos que nos haría falta mucho más que una revista enterita para poder detallar todo lo relacionado con la saga durante estos más de 20 años de existencia, pero desde los intentos por triunfar en el mundo de las consolas hasta los conflictos relacionados con los derechos del nombre «Civilization», que tras su compra por parte de Take Two en 2004 a Infogrames –¡por más de 20 millones de dólares!– acabó con los bandazos que las distintas entregas de la serie habían sufrido hasta entonces, los juegos con el sello de Sid Meier se han convertido en un clásico y hasta un mito de la industria. 20 años, cinco entregas y diez expansiones después, no sabemos aún cómo lo hizo el señor Meier, pero seguimos diciendo, como un mantra imparable: "sólo un turno más..."

CIVILIZATION



En 1991 nació la leyenda. Sid Meier y Bruce Shelley –que luego fundaría Ensemble Studios– desarrollaron «Sid Meier's Civilization», como un juego de estrategia por turnos con el objetivo de "crear un imperio que resistiera el paso del tiempo". Bajo tan sencilla premisa y con un diseño diabólicamente preciso, que ha resistido –con numerosas mejoras y evolución–, precisamente, el paso del tiempo, aparecía el juego para plataformas de lo más variado: Mac, PC, ST, Amiga y luego, más tarde, consolas como Saturn, SNES, y PlayStation, aunque se considera básicamente un juego de ordenador, que se puede jugar en modo individual y multi.





Más esquemático no podía ser, no... Pero lo importante del primer «Civilization» no estaba en la superficie, sino debajo. En su esencia, no ha cambiado en estos 20 años.

La Historia empieza

Las bases permanecen hoy inalterables. Del año 4000 aC al 2050 dC debes, como líder de una civilización, desarrollar habilidades militares, científicas y diplomáticas para que tu imperio persista y se convierta en el más destacado en alguna faceta específica, que le otorgue la supremacía global.

«Civilization» toma su nombre y base de un juego de tablero aparecido en Inglaterra en 1980, que luego provocó una guerra de licencias que duró varios años.

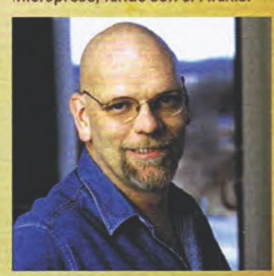
INFOMANÍA

- Formato: **PC, Amiga, Mac, Atari ST**
- Año de lanzamiento: **1991**

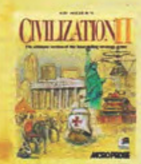
¡EL CULPABLE DE TU ADICCIÓN!



Bajo esa apariencia de no haber roto nunca un plato, uno de los mayores genios de la industria del videojuego, Sid Meier (arriba), se sacaba de la manga en 1991 –junto a Bruce Shelley– un juego que cambiará la Historia. De verdad. Jeff Briggs (abajo), otro clásico de Microprose, fundó con él Firaxis.



CIVILIZATION II



Curiosamente, ni Bruce Shelley ni el propio Sid Meier participaron en el desarrollo de esta segunda parte de «Civilization». Brian Reynolds –otro mito de la estrategia para PC–, Douglas Caspian-Kaufman y Jeff Briggs –que luego fundaría Firaxis con Meier– diseñaron esta continuación.

Esta segunda parte fue la primera en ofrecer expansiones propiamente dichas –para el primer juego apareció «CivNet», que era realmente un remake del original con multijugador, mejores gráficos y soporte Windows–. Lo más surrealista fue que ya en estas expansiones se añadió otro conflicto legal. No se podía usar "Civilization" completo en el nombre del juego, con lo que la segunda expansión se quedó con el nombre de «Civ II Fantastic Worlds». Y es que la historia de «Civilization» está llena de "guerras" de lo más extrañas...

INFOMANÍA

- Formato: **PC, Mac, PlayStation**
- Año de lanzamiento: **1996**



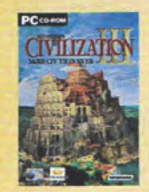
La perspectiva isométrica fue la seña de identidad de «Civilization II». El juego seguía siendo 2D, pero todo ofrecía un aspecto mucho más vistoso desde esta edición.







CIVILIZATION III



Tal y como ocurrió con la entrega anterior de la saga, «Civilization III», pese a llevar Sid Meier en su nombre, no fue diseñado ni desarrollado por él. Jeff Briggs y Soren Johnson fueron los encargados de ello.

Fue la primera entrega de la serie –sin contar expansiones, esto eso–, que se desarrolló por parte de Firaxis, aunque su editor era Infogrames, por entonces. Atrás quedó el affair MicroProse, cuando su empresa matriz, Spectrum Holobyte, tras adquirir el mítico sello, decidió despedir a la mayoría de los miembros de MicroProse. Fue justo eso lo que llevó en 1996 a Jeff Brigs, Sid Meier y Brian Reynolds a dejar la compañía para fundar Firaxis –aunque luego Reynolds buscaría su propio camino, a su vez–.

En «Civilization III» se producen una serie de innovaciones muy significativas que se han venido manteniendo hasta hoy en la serie, con los lógicos cambios y evolución.

Por ejemplo, aparece por primera vez las Naciones Unidas, una maravilla que permite posicionarse al jugador en ventaja en la carrera por alcanzar la victoria diplomática. Pero además de las grandes maravillas, también aparecen las maravillas menores.

En realidad, «Civ III» es el juego que asienta la mayoría de apartados de la era "moderna" de la serie, que se siguen manteniendo hasta hoy. Desde el día de "Amamos al Rey", hasta la mayoría de unidades y estructuras actuales, disponibles en «Civ V». Como curiosidad, la versión original de «Civ III» apareció con numerosos "bugs", lo que provocó la pronta aparición de diversos parches.



Logros científicos para todos. «Civilization» se vuelve cada vez más preciosista y los logros son vistosos.

INFOMANÍA
- Formato: **Mac, PC**
- Año de lanzamiento: **2001**

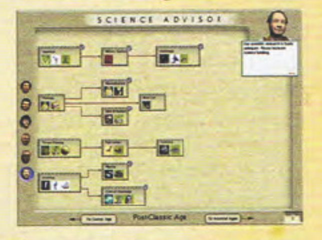


En «Civ III» el mundo se vuelve más real. Bueno, todo lo que podía dar de sí un 2D, pero esto ya tenía una pinta atractiva.

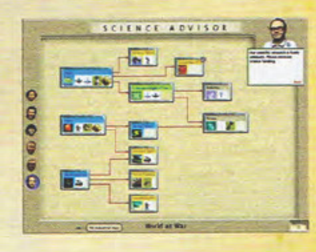


Primero, siempre la diplomacia... ¿o no? Lo bueno de cualquier «Civ» siempre es la libertad, con múltiples opciones.

SID, ¿CÓMO TÚ POR AQUÍ?

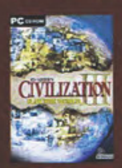


Aunque los consejeros siempre han sido una característica distintiva en todos los juegos de la serie, es a partir de «Civilization III» cuando adquieren un carácter más "humano".
Su presencia, sus sugerencias y la explicación que daban a cualquier aviso que nos proporcionaban, se hacía siempre ofreciendo una libertad total al jugador. Pero es en «Civilization III» cuando las caras de los consejeros asumen relevancia en el conjunto.
No sabemos si fue acordado o no con el propio Sid Meier, pero alguien dejó como homenaje su cara como el rostro del consejero científico, que iba cambiando según pasaban las eras.



EXPANSIONES

PLAY THE WORLD

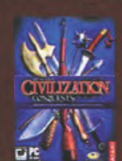


«Play the World» intentó, en la saga, el equivalente a la cuadratura del círculo, porque a las nuevas civilizaciones, maravillas y el modo multijugador que incluía, ofrecía un nuevo modo de juego "sin turnos". Como suena. Se trataba de un concepto inédito en la saga que intentaba mezclar turnos y tiempo real en un diseño que no llegó a cuajar y que desapareció en la siguiente entrega.

INFOMANÍA
- Formato: **Mac, PC**
- Año de lanzamiento: **2002**



CONQUESTS



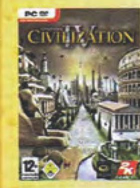
«Conquests» se recibió bastante mejor que «Play teh World» entre los fans, básicamente porque añadía civilizaciones, gobiernos y opciones pero no se dedicaba a reinventar la rueda. Un año después de su lanzamiento, apareció una edición "Complete" de «Civ III» que incluía el juego original y las dos expansiones.

INFOMANÍA
- Formato: **Mac, PC**
- Año de lanzamiento: **2003**



CIVILIZATION IV





De nuevo Soren Johnson, esta vez sí, bajo la dirección de Sid Meier, firmó la nueva entrega de «Civilization». La mayoría de sus cimientos ya estaban puestos en «Civ III» y la nueva entrega, lanzada en 2005, asumía con devoción –y un renovado aspecto gráfico– las bases. Las cinco victorias distintas, la línea temporal, la mayoría de unidades y estructuras están herdadas de «Civ III».

Sin embargo, hay un apartado en «Civ IV» que tenía una enorme relevancia desde el comienzo y que luego, en «Civ V», desapareció hasta la llegada de la expansión «Dioses y Reyes»: la religión.

En «Civilization IV» la religión era fundamental y se desarrollaba de forma muy similar a la penúltima expansión de «Civ V». Una ciudad quedaba bajo la influencia de la religión que se había fundado en ella o bajo el influjo de los misioneros que llegaban hasta allí desde otras civilizaciones. Asimismo, en «Civ IV» aparece otro aspecto –no nuevo, es cierto– que fue luego cambiado en «Civ V», pero que hasta el momento era una de las claves de la jugabilidad: las unidades apiladas. La fuerza de los ejércitos venía dada por la cantidad de unidades que podías apilar antes del combate. Mucho no volvió a verse en «Civ V».



INFOMANÍA
- Formato: **Mac, PC**
- Año de lanzamiento: **2005**



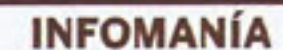
Con todo lujo de detalles. En «Civ IV» Sid Meier volvió a dirigir el desarrollo del juego, aunque fue diseñado por Soren Johnson, que también participó en «Civilization III».

EXPANSIONES

BEYOND THE SWORD



«Beyond the Sword» es la segunda y, en rigor, última expansión de «Civ IV». Algunas de sus novedades fueron de lo más peculiares, como la posibilidad de combinar líderes y civilizaciones al gusto del jugador, además de los eventos aleatorios, que incluían hasta desastres naturales, aunque algunos eventos eran muy beneficiosos.



INFOMANÍA
- Formato: **Mac, PC**
- Año de lanzamiento: **2007**





WARLORDS



La primera expansión de «Civ IV» incluía una buena cantidad de novedades, desde la aparición de los Grandes Generales –hoy vigentes aún– hasta la habilidad para instituir estados vasallos.

Los 10 nuevos líderes, las seis civilizaciones extra, los 8 nuevos escenarios... Los números se sumaban a todo lo que traía el original, y lo mejoraba.

INFOMANÍA
- Formato: **Mac, PC**
- Año de lanzamiento: **2006**







COLONIZATION



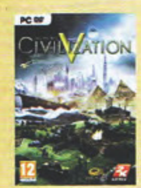
«Colonization» es considerado un "spin off" de «Civilization IV», y no una expansión tal cuál. Era autojugable, con lo que no necesitaba al juego original, y es realmente un "remake" del juego de 1994 «Sid Meier's Colonization», centrándose en la colonización del Nuevo Mundo entre 1492 y 1792, dirigiendo a Holanda, España, Francia o Inglaterra.

INFOMANÍA
- Formato: **Mac, PC**
- Año de lanzamiento: **2008**





CIVILIZATION V



El gran cambio en la serie llegó de la mano de «Civilization V». No sólo su aspecto visual cambiaba radicalmente, con un mapa en 3D real y una plantilla basada en casillas hexagonales, en lugar de cuadradas, sino que muchos parámetros básicos de la jugabilidad que se habían visto hasta «Civilization IV» cambiaron o fueron eliminados directamente –aunque algunos reaparecieron en la expansión «Dioses y Reyes», como la religión, los espías y más–.



Uno de los grandes cambios se produjo en la IA, que empieza a operar en cuatro niveles diferentes: la táctica, para las unidades; la operativa, para la guerra; la estratégica, para el control del imperio, y la gran estratégica, para los objetivos a largo plazo.



Las unidades apilables desaparecen por completo –y no reaparecen en ninguna de las dos expansiones disponibles, por cierto–, el comercio tecnológico desaparece, en favor de las investigaciones conjuntas... La lista es enorme, pero todo se resume en la máxima de hacer el juego mucho más dinámico, más ágil y con más libertad. Los añadidos que le proporcionan las dos expansiones ya disponibles le devuelven algunos detalles conocidos de anteriores entregas y potencian todo el rediseño hasta lo más alto.



¡Hexágonos! Así que éste era el gran secreto... En realidad, los cambios que introdujo «Civ V» a la serie han sido muchos más, pero la plantilla es el más evidente.

INFOMANÍA
- Formato: **Mac, PC**
- Año de lanzamiento: **2010**

EXPANSIONES

DIOSES Y REYES



Y llegó la religión al mundo de «Civilization V». Y se lio, claro. La primera expansión de la última entrega –por ahora– de la saga añadía el componente místico a las opciones de expansión de tu facción, además de sumar también los espías, un elemento valiosísimo, así como embajadas y hasta un total de 27 nuevas unidades, 13 edificios extra, nueve maravillas, nueva civilizaciones y tres nuevos escenarios. Profetas, misioneros,



inquisidores, se empiezan a hacer fuertes en el "nuevo mundo" de la saga, abriendo el camino para el "cambio" actual...

INFOMANÍA
- Formato: **Mac, PC**
- Año de lanzamiento: **2012**





CAMBIA EL MUNDO



«Cambia el Mundo» se centra en el desarrollo cultural, la diplomacia y el comercio. ¿Resultado de una planificación previa o diseño lanzado para equlibrar aquellos elementos más empobrecidos en el conjunto? Nosotros apostamos por lo primero, puesto que las nuevas unidades de intercambio, las maravillas, el Congreso Mundial, las resoluciones diplomáticas y todo lo que trae «Cambia el Mundo» no es un diseño hecho con premura para salir del paso. La nueva expansión de «Civ V» complementa el conjunto de forma brillante... Y el desafío no es pequeño.

INFOMANÍA
- Formato: **Mac, PC**
- Año de lanzamiento: **2013**







Iniciación en la programación de software

¡El código rige el juego!

Guión, gráficos, sonidos, interacción... Ningún elemento de los que integran un videojuego escapa a las reglas de la programación. El código es la ley en un juego. ¿Qué necesitas saber para iniciarte en la programación? ¡Síguenos para descubrirlo!

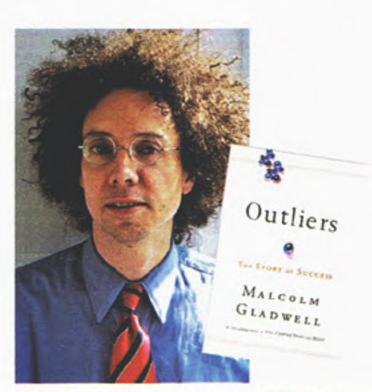
Programar cualquier clase de software implica un proceso siempre complejo. Pero, al mismo tiempo, también resulta apasionante. Requiere considerar todos los detalles implicados: datos, reglas, cálculos, etc. Además, es necesario conocer en profundidad el **lenguaje de programación** apropiado. Sólo así es posible dominar las posibilidades que ofrece la programación de código y contemplar todos los supuestos que puedan presentarse en una aplicación de software interactivo. En el ámbito específico de la programación del código de un videojuego, conseguir un buen resultado implica un trabajo creativo, metódico, calculado y exhaustivo. El programador puede servirse de la aplicación de conceptos matemáticos y del manejo del lenguaje de código para que el juego esté bien optimizado, el desarrollo de su mecánica y guión sean ágiles, lógicos y, básicamente, para que cumpla las expectativas del diseño original.

A todos estos requisitos, tienes que sumar el hecho de que la programación de un juego necesita tocar muy distintas áreas: geometría 2D y 3D para los gráficos y física, inteligencia artificial, interfaces de usuario o comunicaciones en red.

Si nada de esto te abruma puede que tengas madera de programador. Y, en tal caso, descubrirás que programar videojuegos puede resultar de lo más gratificante, solamente introduciendo reglas y órdenes en un lenguaje especial. Es lo más parecido a crear un mundo sin más que decir: "hágase tal cosa..."

Como muestra, un botón

En una aplicación web para controlar el almacén de una tienda puede que haya que escribir el có-



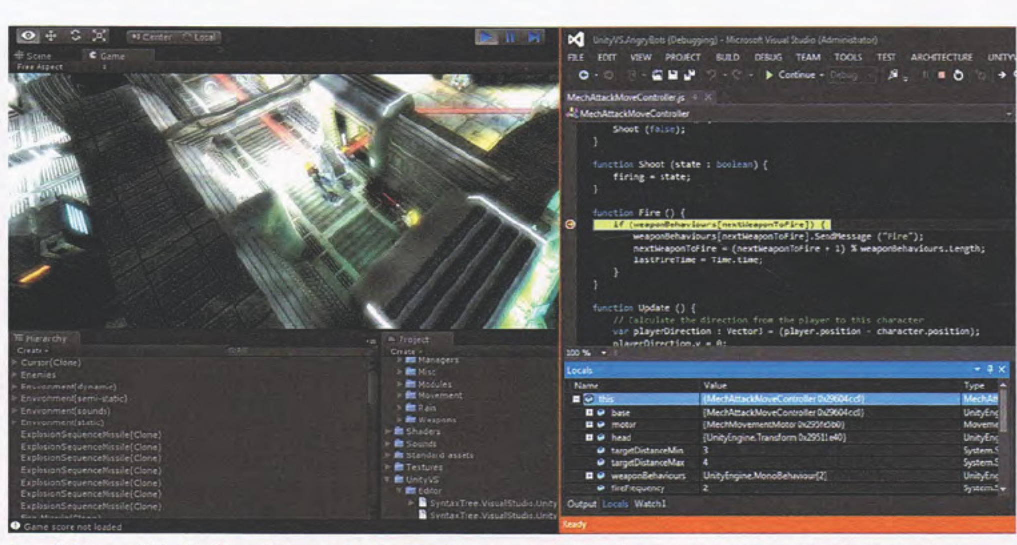
Malcolm Gladwell, en su obra "Outliers", advierte que conseguir la excelencia y el conocimiento experto de una materia requiere unos diez años de dedicación.



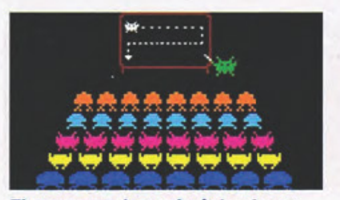
LA PROGRAMACIÓN DA "VIDA" AL DISEÑO

Diseño y programación son ideas que a veces se confunden. El diseño consiste en idear todos los elementos del juego: mundos, personajes, mecánica, historia. Mientras que la programación consiste en escribir las órdenes en un lenguaje de programación que hace que esos mundos y personajes aparezcan en la pantalla y cobren vida conforme a esas reglas. Después, artistas gráficos, modeladores, ingenieros de sonido y músicos dan forma a los aspectos audiovisuales de un juego.

Todas las tareas son importantes, pero la creación de código tiene una ventaja: un programador puede definir sus propias ideas de juego usando gráficos básicos o abstractos con cierta independencia para obtener algo realmente jugable. ¡Los otros perfiles profesionales lo tienen mucho más complicado para poner en práctica sus ideas de juego sin ayuda!



La solidez en el diseño de un juego es fundamental. Traducirlo en un software jugable depende de ello, y una vez el programador toma las riendas debe superar muchos obstáculos, previstos e imprevistos. ¡Pero el desafío merece la pena!



El programador es la única figura imprescindible en un equipo de desarrollo. Sin código, imposible.

SOBRE LOS HOMBROS DEL PROGRAMADOR



¿Cómo detecta un centinela si Sam Fisher está oculto? Las sombras, el ángulo de visión, el rango, etc. son factores a tener en cuenta en la programación de código.



Para reproducir las batallas de «Rome 2», además del lenguaje de código, hay que manejar muchos conocimientos, por ejemplo, en estadística. De ello depende la fluidez del juego.

digo para hacer un nuevo pedido cuando las existencias bajan de un número de unidades. Esto puede tener un aspecto similar a esto:

```
if (producto.getExistencias() < 10)
    producto.enviarPedido();
```

Este código pide las existencias del producto, compara la cantidad con 10 y, si es menor, llama a la función para enviar un nuevo pedido.

En cambio, en un juego probablemente querremos chequear otras condiciones y tomar otras decisiones. Por ejemplo, un enemigo debería huir hacia su guarida cuando su salud baje por debajo de un umbral (10) determinado, como aquí:

```
if (enemigo.getSalud() < 10)
    enemigo.irA(guarida.getPosicion());
```

Como se puede ver, la programación en sí no es tan distinta en un juego o en una aplicación de gestión. Por otra parte, sí que hay un gran número de conceptos y áreas que son específicas de los videojuegos, menos comunes en otros tipos de programación. Es el tipo de programación especializada que aborda aspectos como los gráficos, la simulación de física, las máquinas de estados o la inteligencia artificial, entre otros muchos.

En definitiva, para ser programador de videojuegos, además de aprender los fundamentos de la programación es necesario adquirir otros conocimientos en diversas áreas, que serán complementarios.

La dificultad del aprendizaje

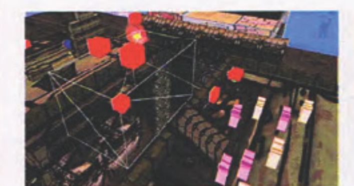
Dice **Malcolm Gladwell** en su libro "Outliers" que son necesarias alrededor de 10.000 horas para con-



En un equipo de desarrollo el principal reto de los programadores es el de ingeniárselas para traducir en el lenguaje de código las premisas del diseño original.

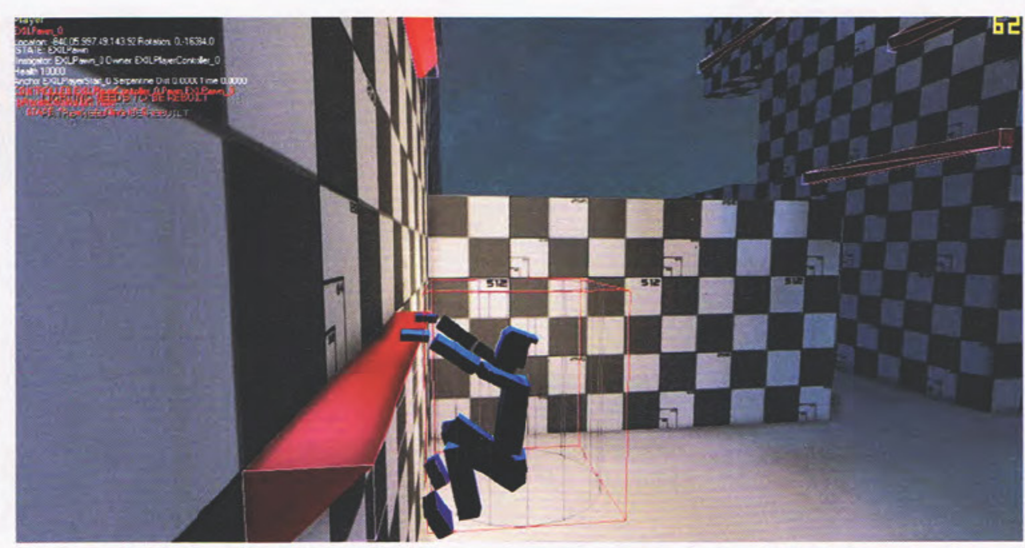


MATEMÁTICAS, LA HERRAMIENTA MÁS PODEROSA



Todos los objetos y eventos de un juego integran un árbol jerárquico programado que delimita sus funciones.

Algunas áreas de la programación de videojuegos requieren la aplicación de fundamentos matemáticos. Quien programe gráficos o física tendrá que utilizar conceptos como matrices, vectores, transformaciones, etc... Otras áreas como el interfaz de usuario no suele necesitar mucho más que simples coordenadas en 2D. La complejidad aquí vendrá de organizar la información en estructuras de datos (listas, árboles, etc...), que, estas sí, son necesarias en todas las áreas de la programación.

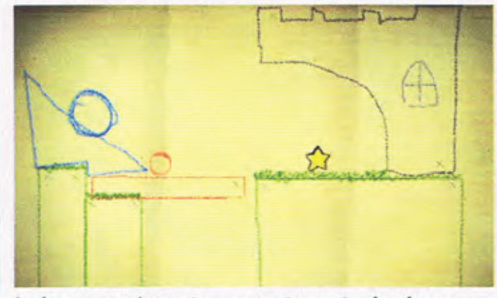


Aunque las herramientas de diseño actuales facilitan mucho la construcción del entorno 3D de un juego, sigue siendo imprescindible el conocimiento y aplicación de conceptos matemáticos para ordenar ese mundo y sus personajes.



El código de «Bridge Builder» combina un interfaz sencillo con una física simple, pero realista.

LA FÍSICA DE LA QUE ESTÁN HECHOS LOS JUEGOS



Incluso en un juego tan aparentemente simple como «Crayon Physics», las matemáticas, (geometría, gravedad, masa...) juegan un papel fundamental en la interacción.



El programador tiene que contemplar todos los supuestos sobre qué pueden hacer los P-body y Atlas en «Portal 2» y cómo. Cualquier fisura en estas leyes se traduciría en un bug.



Hay muchas cosas que no ves en los juegos, pero están controladas por el código. La respuestas de los objetos, de los personajes, las delimitaciones geométricas, etc.

vertirse en un experto en cualquier materia. Esto viene a ser una década dedicándole una veintena de horas por semana. Atendiendo a esta premisa, hacerse experto lleva mucho tiempo, pero eso no quiere decir que no se puedan obtener resultados mucho antes. Y es que, precisamente, la clave para conseguir completar esta "maratón" consiste, a menudo, en armarse de motivación por el camino. Por eso conviene enfocar el aprendizaje de forma práctica. Si, por ejemplo, después de unas semanas de esfuerzo podemos conseguir que unas cuantas canicas reboten en la pantalla, o que una nave espacial pueda esquivar y disparar asteroides, contemplar el resultado nos ayudará enormemente a progresar. Perseverando en el esfuerzo, tus conocimientos te permitirán desarrollar una interacción más compleja y juegos más atractivos. Para cuando te quieras dar cuenta estarás obteniendo un programa que resulta divertido y te anima a jugar, lo que al final es el objetivo de todo videojuego.

El enfoque profesional

Aunque hay muchas herramientas y lenguajes de programación disponibles, la mayoría del código con el que se desarrollan los juegos más avanzados en la actualidad emplea el conocido **C++**. No es un lenguaje sencillo, pero sí muy potente y versátil. No en vano, lleva siendo el rey de la programación de videojuegos durante las últimas dos décadas y con toda probabilidad lo seguirá siendo por una buena temporada. El código en C++ permite realizar juegos



OPORTUNIDADES DE FUTURO Y PROYECCIÓN

La programación de videojuegos hoy en día abarca más plataformas, más modalidades y más variedades de público que nunca: desde los clásicos juegos "triple A" en consola o PC; donde hacen falta presupuestos y equipos enormes, hasta los juegos "indie" para móvil; que se pueden realizar en pequeños proyectos, pasando por los juegos en redes sociales. Incluso la "gamification" que, como vimos hace un par de números, puede consistir en aplicar técnicas de creación de juegos para mejorar la eficiencia en el trabajo o en la educación.



Recientemente, CD Projekt ha demandado profesionales de la programación versados en C++ para proyectos como «The Witcher 3».

De cara a la ocupación profesional, esta diversidad es muy favorable. Para empezar, cada vez hay más salidas para los programadores de videojuegos, aplicado en las distintas industrias y sectores. Y por otra parte, hay muchos perfiles de proyectos que se pueden abordar, no necesitando buscar grandes equipos e inversiones para poder hacer cosas interesantes.

A nivel de aprendizaje, aunque se utilicen distintos lenguajes y tecnologías, el C++ y el código nativo son probablemente las bases más interesantes, dado que dominándolas se pueden atacar el máximo de proyectos distintos, y es fácil dar el salto a tecnologías más sencillas cuando sean recomendables.

¡LAS REGLAS DEL JUEGO CUENTAN CONTIGO!



El desarrollo de juegos "indie", como «Proteus», está más que nunca al alcance de equipos modestos.



Los patrones de comportamiento, los eventos y el guión de los juegos se definen mediante la programación.



El equipo de DICE para «Battlefield 4» emplea a programadores que están especializados en diversas áreas.

EL EXPERTO



Jon Beltrán de Heredia

Director Máster en Programación de videojuegos U-tad

Jon Beltrán de Heredia ha sido el autor de este Taller en el que ha aportado su experiencia profesional en el área de desarrollo de software, como emprendedor y como Director de desarrollo de software y **Director del Máster en Programación de videojuegos de U-tad**. Jon ha trabajado en empresas como Symnum Systems, Arvirago, Pyro Studios y Metrosoft.

En la actualidad, Jon Beltrán de Heredia es Fundador y CEO de Mouin, empresa enfocada en mejorar la facilidad de uso de la web en dispositivos móviles. Posee una amplia experiencia en todos los sectores de desarrollo, desde la concepción y la realización técnica de un producto (incluida la dirección de un equipo de desarrollo) a la comercialización y el marketing del producto de software.

al máximo nivel de calidad para sistemas Windows, Mac OS X, iOS, Android y de todas las consolas del mercado.

Para iniciarse existen otras herramientas más sencillas que permiten arrancar más rápido, pero tienen un techo que limita su flexibilidad (cosa que no ocurre con el lenguaje C++). No obstante, si pretendes entrar a formar parte de un equipo profesional de desarrollo de videojuegos, es muy probable que sin C++ sea imposible, por lo que, cuanto antes lo conozcas, ¡mucho mejor!

Forma de aprendizaje

Durante décadas, la programación de videojuegos sólo se podía aprender de forma autodidacta, buscando información de difícil acceso y experimentando un montón para llegar a resultados viables. Hoy en día, por fortuna, puedes recurrir a formas mejores y más ágiles: un programa diseñado para invertir el esfuerzo en las áreas realmente importantes, y aprender de profesionales con experiencia "en la trinchera". Si me permites el ejemplo, en el **Máster en Programación de videojuegos** que dirijo en **U-tad**, hemos diseñado el programa para convertir a un informático más tradicional en un programador profesional de videojuegos en un sólo año (muy intenso, eso sí), y nos hemos asegurado de contar con algunos de los programadores más experimentados de la escena española del videojuego, para transmitir tanto el contenido como la experiencia que sólo se adquiere en proyectos reales. Para terminar, me viene al caso una magnífica cita de **Frederick P. Brooks Jr.** en su libro "The mythical man-month" (El mítico hombre-mes), que puedes ver sobre estas líneas: La magia del mito... Y en nada es más cierto esto que en la programación de videojuegos. ¡Os animo a que os lancéis a esta apasionante carrera profesional! **J.B.H.**

"La magia del mito y la leyenda se ha hecho realidad en nuestro tiempo. Uno escribe la encantación correcta en un teclado, y una pantalla se vuelve viva, mostrando cosas que nunca fueron ni pudieron ser."



Frederick Phillips Books Jr. es un prestigioso ingeniero y científico de la computación, conocido por el desarrollo del sistema operativo OS/360.

zona micromanía

¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Después del atracón de novedades del E3 y la posterior resaca, este mes hemos tenido que esforzarnos para ofreceros una revista equilibrada en contenidos, mientras vamos agilizando el ritmo de novedades en la web... En ello estamos y esperamos que pronto podréis empezar a apreciar los resultados, con las análisis de hardware, los blogs, las noticias y las nuevas entregas de Retromanía, sin olvidar los Especiales.

Queremos aseguraros que estamos atentos a vuestros comentarios y consultas en Facebook, aunque hemos de pediros disculpas por haber estado un poco ausentes... Pero, por supuesto, seguimos ahí, dando respuesta cuando es posible. ¡Y contamos con vosotros! **facebook.com/revistamicromania**

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

CIVILIZATION V: CAMBIA EL MUNDO



«Civilization V» es un juego muy grande. De eso te das cuenta en toda su dimensión cuando llevas unos cuantos días jugando, pero sobre todo cuando aparece una expansión que te descubre nuevos retos con una jugabilidad plenamente vigente. «Cambia el Mundo» renueva por completo el juego de Sid Meier y Firaxis, introduciendo un congreso mundial, cuyas decisiones y acuerdos influirán a muchos países en cada turno. Además, el comercio internacional y la responsabilidad de conservar y expandir la cultura y el arte de tu nación le dan un significado más profundo y más "grandeza" a tu campaña. Ningún juego de estrategia es tan gratificante.

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Albert Bellera Vila: ¿Este año también habrá número bimensual en verano?
1 de Julio a la(s) 18:11



Flavius Stan: ¿Alguien sabe las características necesarias para jugar a «Battelfield 4» por que he leído algunos rumores y me ha parecido un poco excesivo lo que necesitaba? Muchas gracias
28 de Junio a la(s) 22:38



Guillermo López: Me gustaría que se hicieseis una sección de juegos retro o de juegos indie. Eso sería genial.
17 de Julio a la(s) 16:03 ·



David De Las Heras: ¿Cómo lo digo sin que os enfadéis..? Demasiados juegos de FX. Yo no compro Micromanía por los juegos, pero un poco de variedad mejor. [...]
6 de Julio a la(s) 21:30



Micromanía: Este año no habrá número doble de verano, saldremos todos los meses... En cuanto a «Battlefield 4», en Micromania.es tienes la información que buscas, Flavius. Los juegos retro e indie de momento los contemplamos en Comunidad y Actualidad... Pero lo estamos sopesando. Y David, no nos enfadamos, al contrario. No siempre podemos elegir los juegos, pero tomamos nota.

MICROENCUESTA

TITULAR PARA LA MICROENCUESTA

Los videojuegos, ¿son para el verano como las bicis? ¿Qué vas a jugar en tus vacaciones? ¿Qué juegos estás pensando echar mano en tus vacaciones? ¿Sabes qué títulos van a ocupar tu rato de ocio?

1. No pienso tocar el ordenador, voy a estar todo el día en la calle, tomando el sol y en las terrazas.
2. Compraré lo que me parezca más apetecible en ese momento y me daré un buen atracón de juegos.
3. Me gustaría dedicarle buenos ratos a juegos que me quedé con ganas de probar en su día.



No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

DESCARGAS MOD PROMETHEUS PARA «DOOM III»

A BORDO DE LA PROMETHEUS

¿Viste "Prometheus" en el cine? Pues ahora podrás visitar la cuna de los xenomorfos en un juego de acción, con este mod.



El mod narra las aventuras de un grupo de científicos que viaja a otro planeta en busca del origen del ser humano.



Los tripulantes de la nave se preparan para partir. ¿Qué misterios oculta el extraño planeta extrasolar?

Si eres aficionado a la ciencia ficción, seguro que el año pasado tuviste ocasión de ir al cine para ver "Prometheus", del director Ridley Scott. También sabrás que aquella era la primera de las precuelas que narran la historia que antecede al clásico del mismo director "Alien, el octavo pasajero". Pues bien, un entusiasta ("Bladeghost") ha tenido el arrojo y la iniciativa de realizar un mod sobre el juego «Doom 3» para revivir las escenas de acción de "Prometheus". ¡Qué gran idea y menudo trabajo! Hasta aquí deberías leer si no has visto la peli... En caso contrario, te podemos decir que todos los escenarios del film han sido recreados al detalle en este mod, desde la nave espacial en la que viajan los protagonistas hasta la extraña montaña alienígena que deben explorar.

En busca de los creadores

Como cuenta la película, una expedición científica parte en una nave espacial con rumbo a una remota luna (LV-223), que parece ser el hogar de una raza alienígena responsable, al parecer, del origen artificial de la raza humana. Pero lo que encontrarán allí es muy distinto a lo que cabía imaginar.

Éste es el punto de partida del mod, pero a partir de aquí, como miembro de la expedición, tienes libertad para seguir tu propio camino. Existe un guión, por supuesto, con varias escenas cinemáticas que narran el avance de la historia, pero el mod te permite recorrer la nave Prometheus, conversar con los demás tripulantes, recorrer la superficie de LV-223 con vehículos terrestres y hasta echar unas canastas en una cancha improvisada de baloncesto.

Una propuesta realmente interesante y que destaca por la gran calidad que ha logrado obtener su creador. Si tienes «Doom III» seguro que vas a probarlo. Lo tienes en: **www.moddb.com/mods/prometheus-doom-3-movie-mod**

MODS EN DESCARGA

CAMEO EN «MAX PAYNE 3» DE VIEJOS CONOCIDOS



Para conmemorar el primer aniversario del lanzamiento de «Max Payne 3», un grupo de aficionados ha lanzado un pequeño mod que incluye anteriores protagonistas de la saga en varios mapas multijugador. Los verás tal y como aparecían en esos títulos, y estarán disponibles para jugar los DLC cooperativos y el modo Deathmatch de la tercera parte.

community.remedygames.com/showthread.php?p=162067

PARA JUGADORES EXPERTOS DE «HL2»



"Tr1p", un mod individual para «Half-Life 2: Episodio 2», narra la historia de un chico que sufre un accidente de coche cuando conducía a su casa desde el trabajo. Al despertar, descubre que no se encuentra en ningún lugar de la ruta que seguía. Su autor dice estar cansado de la poca dificultad de los juegos actuales, así que se ha esforzado para crear un mod realmente difícil.

www.moddb.com/mods/tr1p

RESISTE COMO PUEDAS



¿Ya has demostrado lo que vales en «Left 4 Dead», pero quieres seguir "re-matando" zombis? Pues prepárate para "The Chalet", un mod donde los supervivientes deberán defender un chalet de varias hordas de muertos vivientes. La dificultad estriba en tener que resistir en una zona demasiado abierta, ya que el chalet tiene muchas entradas y salidas.

www.moddb.com/mods/the-chalet

¡EXTRAS!

ISAAC CLARKE ES UN FIGURA

COMPRAS FIGURA DE «DEAD SPACE 3»

Play Arts Kai y Square Enix vuelven a encandilarnos con una espectacular figura, esa vez del juego de EA Y Visceral «Dead Space 3». Se trata de la representación fidedigna de Isaac Clarke, el protagonista. Con una altura de casi 25 centímetros, la figura incluye las dos armas más importantes del personaje, como el cortador de plasma y el rifle de pulsos, y está completamente articulado. Cuesta 110 €.

Lo tienes en: square-enix-shop.com y en www.vistoenpantalla.com

LA ESPADA DE ALTAIR

COMPRAS ESPADA «ASSASSIN'S CREED»

Si eres un asiduo coleccionista de todos los productos relacionados con «Assassin's Creed», no te pierdas esta espectacular espada que recrea fielmente la que utiliza Altair en el juego, bella réplica de 80 cm. La hoja es de acero inoxidable de doble filo, y la empuñadura incluye una filigrana tribal, muy elaborada, de aluminio forjado. Si tienes el capricho de hacerte con ella te costará 75 €.

Está disponible en: www.vistoenpantalla.com (Espadas)

ACTUALIDAD / DESCARGAS » «STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM»

STARCRAFT II ESTRENA EL MODO INFESTACIÓN

Blizzard amplía la jugabilidad free2play, lanza una web para seguir la WCS y convoca dos concursos para la Blizzcon.

Este mes hay muchas novedades en torno a «StarCraft II». La primera es que Blizzard ha decidido introducir el modo Infestación, la segunda, que se ha estrenado una nueva web para seguir la WCS (World Championship Series), y la tercera, un concurso a la vista para los más creativos. Veámoslas con más detalle.

Vuelve la Infestación

Si tienes ya una cierta edad y en su día jugaste «StarCraft» original, ya sabes en qué consiste la Infestación. Para los demás, lo explicamos. La idea es sencilla: todos los miembros de un grupo podrán disfrutar en el modo online de las características de la versión más avanzada que tenga uno de ellos. Así, por ejemplo, si tienes la Starter Edition, que es free2play, pero hay alguien en tu grupo que tiene «Heart of the Swarm», podrás jugar con todas las unidades de «Heart of the Swarm» y de «Wings of Liberty».

Una idea genial que animará, sin duda, las partidas online, pero que quizás no siente muy bien a aquellos que pagaron 40 € por «Heart of the Swarm» y ahora se encuentran con que cualquiera puede disfrutar de sus siete unidades del multijugador sin pagar nada.

En **www.starcraft2.com/wcs** encontrarás enlaces a las retransmisiones de las partidas de la WCS. Por último, está abierto el plazo para los concursos de la Blizzcon. Uno es de cortometrajes de hasta tres minutos, con actores o de animación, y el otro es de ilustraciones. La fecha límite es el 23 de agosto. Más información en: **eu.battle.net/blizzcon/es/event-info/activities/contests**



Con el modo Infestación aprovecharás las características online de «Wings of Liberty» y «Heart of the Swarm».



Si tienes madera de artista échales un vistazo a las bases de los concursos de la Blizzcon.

¡DLCS EN DESCARGA!

EXPANSIÓN «DISHARMONY» PARA «ENDLESS SPACE»



Tras la expansión «Virtual Awakening», y sin apenas habernos dado tiempo a digerirla, «Endless Space» recibe «Disharmony». Se trata del DLC más grande publicado hasta la fecha para el juego de estrategia espacial de Amplitude Studios. Por 10 €, «Disharmony» añade la facción Armonía, varios cazas y bombarderos, un interfaz de diseño de naves mejorado con un nuevo sistema de armas, cuatro héroes y la tan reclamada opción de poder anular el intercambio de tecnología en el multijugador.

» **endless-space.amplitude-studios.com**

«DAWN OF FANTASY» SE AMPLÍA CON «SIEGEWORKS»



«Dawn of Fantasy: Kingdom Wars» acaba de estrenar la expansión gratuita Siegeworks». Tiene un poco de todo, pero centrándose, eso sí, en el asedio, que es la gran virtud de este juego de estrategia en tiempo real. Así, «Siegeworks» añade más de una docena de pueblos, artefactos de asedio varios para todas las razas, nuevas opciones sociales y en las próximas semanas está previsto que se vaya sumando más contenido. Vamos, que se trata de una expansión escalonada.

» **dof.reverieworld.com**

¡EXTRAS!

«XENONAUTS: STRATEGIC PLANETARY DEFENSE»

» ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «XENONAUTS»

Si eres un purista de los dos primeros «X-COM», te encantará «Xenonauts». Su aspecto lo dice todo: es un calco del concepto original de Julian Gollop, desde la iluminación de las casillas hasta la gestión de la base. Actualmente está en la recta final del desarrollo, y si lo precompras ya en Steam puedes jugar a una beta.

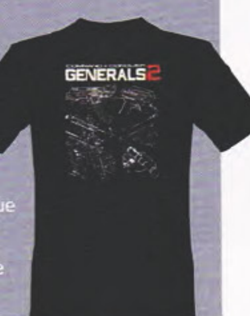


www.xenonauts.com

CAMISETAS DE «COMMAND & CONQUER»

» COMPRAS » PRODUCTOS DE «COMMAND & CONQUER»

Los estrategas estamos deseando con fervor el lanzamiento del próximo «Command & Conquer». Una buena forma de hacérselo saber al mundo, y de paso renovar nuestro armario para este verano, es con alguna de las camisetas del juego que hay en **www.cafepress.es.** Concretamente, del nuevo «C&C» hay un modelo en varios colores. En él se puede leer «Command & Conquer: Generals 2», que es como estaba previsto que se llamase, hasta que EA lo rebautizó como «Command & Conquer». También hay modelos de las líneas Tiberium y Red Alert. En cuanto a los precios, van de los 16,50 € de algunas camisetas hasta los 47 que cuestan las sudaderas.



ACTUALIDAD » «F-35 LIGHTNING II» EN DCS WORLD

DESPEGA EL PROYECTO DEL F-35 EN DCS: WORLD

Eagle Dynamics y Kinney Interactive unen sus fuerzas para un simulador del F-35 Lightning II.

Tomando como base el entorno de simulación «DCS: World» de Eagle Dynamics, el ingeniero de sistemas, David Kinney decidió emprender el desarrollo independiente de un simulador del caza F-35 Lightning II



con su compañía Kinney Interactive, amplicando sus 25 años experiencia en el desarrollo de hardware y software de simulación. El proyecto ha arrancado con gran empuje para consguir su financiación mediante crowdfounding. Desde finales de Junio, Eagle Dynamics se ha implicado en este proyecto que ha pasado de ser originalmente el de un "third-party" a un desarrollo compartido y ampliado. Y es que el simulador en preparación, reproducirá los tres modelos de la familia de cazas de nueva generación F-35 Lightning II, con las tres variantes, (convencional, de aterrizaje vertical y embarcada). Colaborar permite privilegios de acceso al producto final. La campaña, en KickStarter: **www.kickstarter.com**



Equipado con aviónica avanzada y empuje vectorial, las distintas variantes del F-35 estarán presentes en muchas fuerzas aéreas en el futuro, sucediendo a los F-16, F-14, F-18 y Harrier.

SIMULACIÓN EN DESCARGA

«AGRICULTURAL SIMULATOR 2013»



Al simulador agrícola «Farming Simulator» de Focu y Badland Games le ha salido un competidor que se acaba de estrenar en Steam por 12 €: «Agricultural Simulator. 2013»... ¿¡Quién iba a decirlo!?

MÁS «BRIDGE PROJECTS»



«Bridge Project» es uno de los referentes de los juegos de simulación "indie", desde la idea original que vimos en el «Pontifex» de Chronic Logic. La última versión la tienes en Steam con un precio de 7,99 €

AVENTURA

ACTUALIDAD » REMAKE DE «LEISURE SUIT LARY»

LARRY APRENDE... ¡CASTELLANO!

Ya está a la venta el remake en HD del juego que inició la saga «Leisure Suit Larry», con más puzzles y sorpresas.

Estrenada en 1987, la inolvidable «Leisure Suit Larry» fue una de las primeras aventuras gráficas de la Historia. El tono cómico junto a su erotismo inocente dieron con una fórmula de gran éxito. Su creador, Al Lowe, bromea cuando dice que fue el juego más pirateado del año, porque de hecho, se vendieron más libros de pistas que juegos.



Sigue tan feo y anticuado como siempre, pero el bueno de Larry no pierde la esperanza de ligarse a alguna chica...

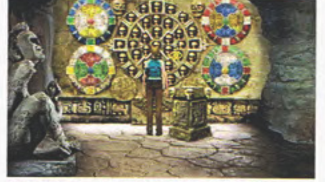
Esto es un Re-remake

El juego original tenía gráficos, pero se manejaba escribiendo órdenes con el teclado. En sucesivos años se hicieron remakes que añadieron una interfaz de iconos, gráficos animados, y voces. Ahora, Al Lowe regresa con «Leisure Suit Larry Reloaded», un remake definitivo que aporta gráficos en alta resolución, nuevos puzzles y escenarios. Se financió gracias los fans y como la campaña recaudó más de lo previsto han podido traducirlo al Castellano. Además, la interfaz presenta los clásicos iconos para dar órdenes que cambias con la rueda del ratón. Está ya a la venta en Steam y en la web de sus creadores:
www.replaygamesinc.com



JUEGA GRATIS

VACACIONES ISLEÑAS



Annie Player sale en busca de unos científicos desaparecidos en una isla recién descubierta... Misterio y acertijos en un título indie que mezcla personajes dibujados con escenarios reales.
» **adisland.webs.com**

VUELVE LA MUERTE ANDANTE



¿Aún no tienes empacho de tanto zombi? «The Walking Dead» regresa con una expansión descargable llamada «400 Days» que cuenta cinco historias cortas. ¡Ya a la venta!
» **www.telltalegames.com**

ACTUALIDAD / DESCARGAS «LEGENDS OF DAWN»

MAGIA Y ESPADA A TU AIRE EN LEGENDS OF DAWN

Con el aspecto más tópico en el género, este juego de Dreamatrix te permite jugar rol con gran libertad de acción.

Al observar cualquier pantalla de «Legend of Dawn», si eres un asiduo del rol, seguro que se te pueden ocurrir una decena de juegos a los que se parece mucho, desde «Diablo III», hasta «Titan Quest». Pero a veces, las apariencias engañan... «Legends of Dawn« es un juego con personalidad propia. La clave que lo diferencia es que permite una libertad muy poco común en el género, con un desarrollo que huye de la linealidad.

Explora el Norte

En «Legends of Dawn» nos desafía a explorar los confines hostiles al norte del mundo de Narr, en busca de aventura y tesoros espéndidos, pero a la altura del riesgo que deberás correr.

Si te atreves, deberás ser consecuente con las decisiones que tomes porque todo tendrá una consecuencia en el progreso de tu personaje. Esto no impide que puedas revisitar lugares y completar quest que habías dejado a medias para conseguir tesoros...

Pero de lo que no tendrás que preocuparte es de las restricciónes típicas que implican elegir una clase o raza en un juego de rol. En definitiva, podrás combinar tus armas y las habilidades como te apetezca. Podrás combinar espadas con la magia. Por supuesto, las diferencias entre razas y clases están muy definidas, pero tras elegir la combinación que desees puedes modelar las habilidades de tu personaje a voluntad, sin tener que emprender la creación de otro personaje desde el principio.

En la exploración de Narr, más libertad. Puedes ir donde quieras, condiciones que limiten tu rumbo y destino... Y sin que exista una tiempos de carga ni interrupciones. Ni siquiera cuando entras en casas, mazmorras o nueavas regiones. Lo único que puede limitarte es que el juego está en inglés... Su precio es de 13,99 €. Y lo tienes en diversos portales de descarga incluyendo **dreamatrix.net**



¡Explora, ve a descubrir tesoros! Ya se encargarán los monstruos y los rivales de ponértelo difícil... Cómo desarrolles tus habilidades, será cosa tuya.



Puedes entrar en cualquier templo o mazmorra sin esperas ni pantallas de carga.



CLÁSICOS EN DESCARGA

«THE LORDS OF MIDNIGHT»



Si te acuerdas de «The Lords of Midnight» tienes que peinar canas... En su época, 1.984, se estrenaba el "Thriller" de Michael Jackson. Pero tanto si es por nostalgia o por curiosidad, el autor Chris Wild ha realizado una revisión del juego de Mike Singleton con gráficos en alta resolución, soporte para ratón, un mapa de descubrimientos. Está disponible por 4,49 € para tablets y PC.

thelordsofmidnight.comindex2.html

«FINAL FANTASY VII»



La séptima entrega de «Final Fantasy» sigue siendo la mejor de toda la saga de Square Enix para muchos aficionados. Si estás compartes esa opinión o quieres ponerla a prueba, ahora tienes una oportunidad de hacerlo en tu PC. «Final Fantasy VII» ha sido lanzado en Steam recientemente, en Castellano y con un precio de 10,99 €.

store.steampowered.com/app/39140/

«ROGUE LEGACY»



No se trata de la reinterpretación de ningún clásico de rol sino un nuevo juego independiente... Pero a todo el que jugase en las recreativas de los 80 y 90 «Rogue Legacy» tiene que evocarle recuerdos. Este arcade de plataformas y rol tiene infinidad de sorpresas, acción en scroll 2D y un cierto progreso de habilidades y selección de clases muy roleros. Está disponible en Steam por 13,99 €.

store.steampowered.com/app/241600/

¡EXTRAS!

A LOMOS DE UN SKATE

COMPRAS » MOTOPATÍN DE TESV: SKYRIM

O mucho avanza la ingeniería genética o eso de volar a lomos de un dragón, sólo será posible en juegos como «Skyrim» y en tus sueños... Pero, al menos, Bethesda tiene el detalle de ofrecernos, en su tienda online, esta pedazo de tabla de skate, -o monopatín de toda la vida- decorado con el "Dragonborn". Está disponible en preventa por 235 $.

store.bethsoft.com/brands/the-elder-scrolls/dragonborn-longboard.html



MATA EL TIEMPO SI NO HAY MONSTRUOS

DESCARGAS » «THE WITCHER 3: WILD HUNT»

Arrasó en el E3 y ahora a esperar... ¡A saber el tiempo que le queda a «The Witcher 3»! Pero para amenizarnos la espera, los chicos de CD Projekt nos ofrecen semanalmente contenidos en forma de temas musicales e imágenes del juego en su web Killingmonsters.

en.thewitcher.com/killingmonsters/

DESCARGAS MOD PARA «FIFA 13»

CUATRO TORNEOS EN UNO

Los juegos de fútbol no contemplan varios campeonatos internacionales en un mismo título... ¡Para eso llega este mod!

Uno de los retos más interesantes de simuladores de fútbol es la posibilidad de disputar campeonatos internacionales... Pero como Mundial, Eurocopa y Confederaciones están separadas por años, no suelen contemplarse en un mismo juego, campañas con varios años vista... Para eso llega el mod "Road to World Cup 2014"a «FIFA 13» que te permite disputar las competiciones internacionales que tendrán lugar durante los próximos años. ¡Gran idea!



Clasificación para la final

El parche "World Cup 2014" no sólo permite jugar la fase de clasificación para el mundial del año que viene y su fase final, también nos desafía a participar en la Copa Confederaciones que tuvo lugar hace apenas un mes, la próxima Copa América de 2015 (con la selecciones correspondientes) y hasta la próxima Eurocopa de 2016. Y todo ello recreado con gran detalle, desde los estadios hasta las camisetas. Lo tienes en: **fifa-infinity.com/fifa-13/road-to-world-cup-2014-patch/**

120 equipos nacionales de la UEFA, la CONCACAF y la CONMEBOL, junto a algunas selecciones africanas y asiáticas se dan cita en este mod. Para que lleves a cabo "tu proyecto" de selección y ganarlo todo.

MODS EN DESCARGA

CAMBIO DE EQUIPACIÓN



Si eres de los que escogen al Real Madrid o al Barcelona para sus partidos de «PES 2013» actualiza las equipaciones con los parches de Pesoccerworld para esta temporada 2013-2014.

www.pesoccerworld.com

NUEVA BANDA SONORA



¿Quieres ampliar la lista musical en «NBA 2K13»? Pues prueba el "Beast Mod" de iamLillard, con 24 temas de hip hop.

mega.co.nz/#!eMInwLpS!J wZZW3TrL3zsnMG7iCRSz z1fnLhprk-yoj8bTJnCwT4

VELOCIDAD

ACTUALIDAD «F1 2013» Y «F1 2013 CLASSIC EDITION»

F1 2013 LLEGARÁ CON CLÁSICOS DE LA FÓRMULA 1

Codemasters por fin a confirmado «F1 2013» para el otoño incorporando una edición con las leyendas de la Formula 1.

Además el contenido con clásicos, y de las actualizaciones propias de la temporada, F1 2013» vendrá con un tutorial (Jóvenes Pilotos) ampliado y recuperará la modalidad de juego Grand Prix.

Entrado el otoño, «F1 2013» arrancará con la edición estándar que ya esperábamos y, además, con la denominada Classic Edition, que incluirá bólidos y pilotos de distintas temporadas y que se distribuirá como un DLC que complementará al juego original.



Compite junto a pilotos legendarios

El anuncio de este DLC añade mucho interés al simulador de F1 de Codemasters este año. Según la compañía, nos permitirá competir con pilotos y máquinas del pasado, en un amplio margen desde la década de los 80. Esto incluirá coches de época con las escuderías Williams, Lotus o Ferrari, campeones como Mario Andretti, Nigel Mansell, Emerson Fittipaldi o Gehard Berger y circuitos como los de Brands Hatch o Jerez". Una gran noticia para todos los amantes de la F1: **codemasters.com/es/f12013/pc**

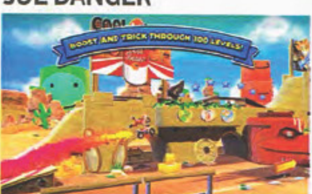
VELOCIDAD EN DESCARGA

TRACKMANIA² VALLEY

Ya está disponible en Steam el nuevo juego de la serie «TrackMania» con el que Nadeo nos llevará a competir, fuera de los circuitos, en carretera. Puedes descargártelo por 20 €.

store.steampowered.com/app/243360/

JOE DANGER



Las acrobacias en moto son un gran espectáculo. Realizarlas está reservado a los más temerarios y hábiles, pero ahora con «Joe Danger» puedes intentar las locuras más extremas y contarlo.

store.steampowered.com/app/229890/

ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «WARFRAME»

¡ÚNETE A LA GUERRA COOPERATIVA DE «WARFRAME»!

Los co-autores de «Unreal», Digital Extremes, lanzan un F2P de acción cooperativa futurista.

Hace un par de meses, avanzamos la beta abierta de «Warframe» en la sección de Acción. Pero tratándose de un free2play ya disponible, nos lo traemos al esta vez aquí, que es su sitio. «Warframe» llega dispuesto a abrirse hueco en el disputado campo de la acción online, gracias a dos características que no abundan: es en tercera persona, y se juega en cooperativo PvE.

Sobrevivir en equipo

Tu papel en «Warframe» es el de un Tenno, una especie de guerrero acrobático enfundado en un traje de última tecnología que lucha para evitar que los Grineer dominen la galaxia. Los objetivos de las misiones son variados: rescatar a un rehén, destruir un reactor, sabotear una instalación. Como decimos, se juega en modo cooperativo de hasta 4, aunque también puedes jugarlo en solitario. En cualquier caso, la mecánica es la de hacer frente a oleadas de enemigos. Algunos disparan desde lejos buscando coberturas, otros son enjambres voladores, otros son zombis y, en conjunto, ofrecen un desafío notable.

Varios estilos de lucha

Hay muchas formas de acabar con ellos. Puedes optar por el cuerpo a cuerpo basado en la fuerza bruta, utilizar el control mental para que los enemigos se maten entre ellos, disparar armas de fuego, emplear un estilo de combate sigiloso, o incluso equiparte con un arco que, como el de «Crysis 3», dispara flechas que clavan a los enemigos a las paredes.

Por supuesto, «Warframe» tene sus puntos flojos, como la mencionada falta de importancia del argumento, o la ausencia de un modo PvP. Pero para lo que es, un juego gratuito con micropagos opcionales, no se le puede pedir más. Y encima está rematado con unos gráficos que lucen bastante bien.
www.warframe.com/es



La lucha en «Warframe» es espectacular. Hay varios estilos para que cada miembro de un grupo de cuatro escoja el suyo.



Digital Extremes ha prometido actualizaciones cada mes. ¡Que no tarden en introducir el PvP, porque le vendría de perlas!

EL PERSONAJE



HULK MAESTRO

Hola, soy Hulk. Y no un Hulk cualquiera, sino el Hulk Maestro Sí, ya sé que en «Marvel Heroes» puedes ser muchos superhéroes diferentes, pero yo soy Hulk Maestro, porque siempre he querido serlo y ahora, por fin, lo soy.

Recientemente me he acabado el modo Historia. Dicen que el jefe final, el Doctor Doom, es duro de pelar, pero yo lo despaché en dos asaltos a base de tortazos con la mano abierta. ¿Por qué? Pues porque soy el Hulk Maestro y soy superfuerte. ¿Algún problema?

Ahora estoy concentrado en conseguir buenos artefactos, para lo cual tendré que repetir varias veces el modo Historia. Afortunadamente, los niveles se generan de forma aleatoria, por lo que no creo que me aburra.

Mis amigos y yo estamos montando un supergrupo para repartir leña en el PvP. Los personajes favoritos de mis colegas son Hawkeye, Deadpool, Iron Man y Scarlet Witch.

Mi poder favorito es el Mighty Smash, ese con el que Hulk paraba a los enemigos en la peli "Los Vengadores". Es uno de los golpes más poderosos del juego. Además de hacer daño, aturde a mis víctimas.

¡SIGUE JUGANDO!

«PLANETSIDE 2» EN TU BOLSILLO

ACTUALIDAD » APLICACIÓN GRATUITA DE «PLANETSIDE 2»

SOE ha lanzado una aplicación gratuita para iOS y Android con la que podrás estar siempre conectado a «PlanetSide 2». Gracias a ella, podrás utilizar tu smartphone para estar informado al momento de tus estadísticas y las de tus amigos, así como para chatear por voz con ellos y navegar por la base de datos del juego. Búscala en la Apple Store y en Google Play por su nombre: PlanetSide 2 Mobile Uplink. Eso sí, ten en cuenta que, por ahora, la única que funciona bien es la de versión de iOS (IPhone y IPad).



NUEVOS DESAFÍOS EN «SWTOR»

ACTUALIDAD » ACTUALIZACIÓN 2.2 DE «STAR WARS: THE OLD REPUBLIC»

Ya está disponible la actualización 2.2 para «Star Wars: The Old Republic». Su nombre es «Operation Nightmare», y está centrada en mejorar la experiencia social de los clanes. Por otra parte, se añade el Nightmare Mode. Si superas los doce jefes de Terror from Beyond y Scum and Villainy en este modo de dificultad extrema, recibirás como recompensa el traje Kell Dragon, que tiene un aspecto realmente único. Más información en **www.swtor.com/info/news/blog/20130612**





Contra el calor... ¡Rol!

Si quieres escapar del calor del verano, pero no puedes huir a la playa ni a la montaña, a lo mejor encuentras la solución marchándote... ¡a otro mundo!

Si eres aficionado al rol ya debes saber que se trata de uno de los géneros que ofrecen una mayor variedad, con escenarios, ambientaciones y sistemas de juego para todos los gustos. La buena noticia, es que nuestros dispositivos móviles, tablets y smartphones cuentan con excelentes representantes de todos esos tipos de juego, de manera que tanto si lo tuyo es el rol más moderno, como si te va la acción y la exploración de los juegos de hace 20 años o si prefieres el diseño del rol japonés, es casi seguro que hay un jueg justo para ti.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC iOS



Con la versión de PC original de este juego, BioWare, los últimos grandes maestros del género, revolucionaron los juegos de rol para siempre creando una obra maestra para ofrecernos una jugabilidad brutal, un argumento de película y una producción impecable. Todas esas virtudes están presentes en la nueva versión de tablet y smartphone que, además, ha sido renovado y adaptado para el control táctil. La única pega es que falta la traducción al castellano, pero incluso así, si te gustan los juegos de rol este título es imprescindible.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (iPad)
- **PVP:** 4,49 €
- **Tamaño:** 1,98 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Aspyr/Bioware
- **Web:** *www.aspyr.com*

DEUS EX: THE FALL iOS

Otra célebre franquicia de juegos de PC ha sido adaptada al formato móvil, en esta ocasión no mediante una conversión de un juego ya existente, sino con una nueva aventura diseñada específicamente para estas plataformas. El resultado es «Deus Ex: The Fall», un genial juego ambientado, por supuesto, en el mismo universo futurista, oscuro y dominado por las megacorporaciones de la serie original, que mantiene también la mezcla de rol, acción, sigilo y aventura. Si eres fan de la serie, no te puedes perder este juego.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 5,99 €
- **Tamaño:** 808 MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Square Enix
- **Web:** *www.deusex.com/TheFall*



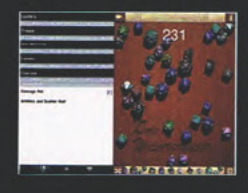
SPIRAL EPISODE 1 iOS



Una de las sorpresas más recientes de la App Store, ha sido la llegada de «Spiral Episode 1», una original combinación de rol y acción con elementos de plataformas, sigilo y exploración, que utiliza el motor gráfico Unreal para ofrecernos un juego tan entretenido como visualmente espectacular. «Spiral» está ambientado en un mundo futurista en el que una misteriosa plaga está convirtiendo a sus habitantes en malvados espectros de energía y su protagonista, víctima de la enfermedad, debe encontrar su origen y una cura. Como su nombre indica, la historia no acaba en «Episode 1», sino que se esperan varias continuaciones, y lo mejor que podemos decir del juego es que nosotros ya estamos esperándolas con muchas ganas.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (universal),
- **PVP:** 4,49 €
- **Tamaño:** 341 MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Pixel Hero
- **Web:** *pixelherogames.com*

OTROS TIPOS DE ROL

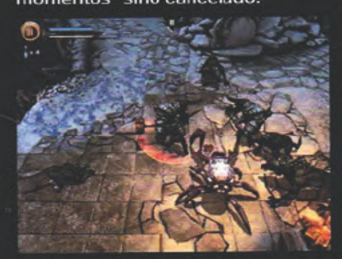


Antes de los videjuegos de rol exitistió el "otro" rol, el de lápiz y papel, ése que se juega alrededor de una mesa, con un puñado de amigos y generalmente lanzando un montón de dados de las formas más extrañas. Si tú también eres aficionado al rol "de mesa" tu smartphone y tu tablet también encierran un montón de sorpresas para ti, en la forma de utilísimas apps que harán tu vida como "rolero" mucho más sencilla y agradable. Como jugador, por ejemplo, es muy sencillo encontrar montones de aplicaciones que simulan tiradas de dados («The Dicenomicon»), generan nombres de personaje (RPG Kit) o te permiten guardar datos y estadísticas y acceder a ellos de forma rápida y sencilla. Como directo de juego (dungeon master, si lo prefieres) cuentas con espectaculares editores de mapas y escenarios («Battle Map 2») que te permiten diseñar mapas y encuentros de forma muy sencilla para luego utilizarlos en tus partidas.



Infinity Blade Dungeons se cancela

Sin paños calientes ni medias tintas, así de rotundo ha sido Donald Mustard, uno de los fundadores de la compañía responsable de los dos «Infinity Blade», al declarar que «Infinity Blade Dugeons» no está ni "a la espera", ni "paralizado por el momentos" sino cancelado.



Más gusanos, ¡es la guerra!

Team 17, la compañía responsable de la clásica serie «Worms», acaba de confirmar que está desarrollando «Worms 3» para IOS, que contará con la misma jugabilidad de las anteriores entregas, pero con montones de nuevos objetos, armas y modos, y estará disponible este mismo año.



Plantas retrasadas

Sin dar demasiados detalles al respecto los chicos de PopCap nos han traído la nada agradable noticia de que el esperado «Plant vs Zombies 2: It's About Time», la continuación de uno de sus juegos más populares, no aparecerá a principios de verano, sino que se retrasará "unos meses".

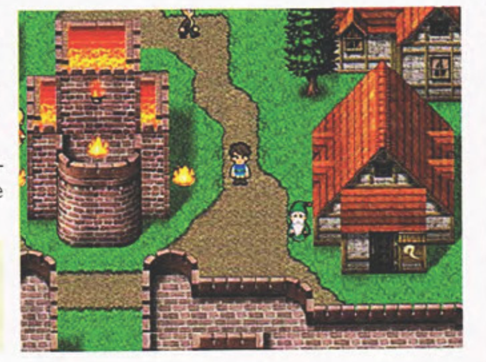
Crazy Taxi llega a Android

Aunque resulte un poco manido, ésta es una de esas ocasiones en la que es necesario recurrir al tradicional "más vale tarde que nunca" y es que nueve meses después de su aparición en la App Store, Sega por fin ha presentado al Google Play la versión para Android de su clásico juego «Crazy Taxi».



FINAL FANTASY V iOS

La famosa serie de juegos de rol de Square ha visitado nuestros smartphones y tablets en numerosas ocasiones, pero pocas veces lo ha hecho con tanto acierto como con «Final Fantasy V». Una de las sorpresas más agradables de esta entrega es que en vez de ser una conversión al 3D como en anteriores títulos, el juego conserva las 2D del original, pero con nuevos sprites diseñados para la ocasión, mucho más detallados y repletos de vida. Un mundo gigantesco por explorar, una historia apasionante, montones y montones de batallas, cientos de objetos, habilidades y hechizos...



FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** IOS (universal)
- **PVP:** 14,49€
- **Tamaño:** 141 MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Square Enix
- **Web:** *dlgames.square-enix.com/ff/*

9TH DAWN iOS



Vaya por delante que este es un ejemplo de libro de un juego que no es para todo el mundo. Se trata de un homenaje a los juegos de rol clásicos, tal y como los podíamos disfrutar hace 20 o más años en nuestros viejos PCs que corrían todavía bajo MS-DOS. Con unos gráficos 2D pixelados , mapas gigantescos, montones de enemigos por matar, cientos de tesoros por descubrir y, lo más importante, poca o ninguna ayuda que indique lo que tienes que hacer en cualquier momento, este juego realmente dejará frío a cualquier jugador ocasional. Los veteranos, eso sí, se lo pasarán en grande.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** IOS (universal) / Android
- **PVP:** 2,69€ / 2,19€
- **Tamaño:** 25,9 MB / 23 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Ideaworks/Valorware
- **Web:** *www.madewithmarmalade.com*

Hace 10 años

Viajando por medio mundo pudimos traer las primicias de «Vice City», «Deus Ex 2»... Y hasta salimos para ver «Commandos 3».

MICROMANÍA 99, TERCERA ÉPOCA

El esperado «GTA Vice City» se confirmaba para PC como anunciaba Lance Vance en la portada. También «Commandos 3» y «Deus Ex 2» se dejaban ver por primera vez.

El número de Abril de 2003 fue de lo más ajetreado, todo un desafío para la redacción, que hubo de multiplicarse virtualmente para poder asistir a todos los eventos de presentación que coincidieron aquellos días. Y todo, sin dejar de "guardar el fuerte" para llegar a tiempo. Pero, ¿cómo íbamos a renunciar a enseñaros en primicia los primeros detalles de «Deus Ex», la adaptación a PC de «Vice City» y el nuevo y esperadísimo «Commandos».

Vice City desde New York

El caso del nuevo «Grand Theft Auto», que por fin iba a estrenarse en PC, fue especialmente pintoresco. Si conserváis la revista, podréis ver que el artículo está firmado por dos personas, y eso es porque mientras que uno de nosotros voló hasta las oficinas de Rockstar en Nueva York para ver el juego, el otro, al teléfono, iba tomando nota de las impresiones para redactar el artículo antes del regreso del primero, a fin de llegar a tiempo al cierre de redacción. ¡Pero mereció la pena! «GTA Vice City» resultó ser también un juegazo en PC. ¿Se repetirá la historia con «GTA V», si llega a PC también?

En la review de «C&C Generals» descubrimos una nueva línea argumental y la serie estrenó gráficos en 3D.

Capturados en Normandía

El caso de «Commandos 3» también tuvo su miga. Aunque se trataba de un título "made in spain" los estudios de Pyro y Eidos quisieron presentarlo a prensa de todo el mundo ambientando el evento en un entorno histórico, la misma costa de Normandía en la que tenía lugar una de las campañas del juego. Los que estuvieron allí, vivieron una "invasión" junto a las fortalezas que custodiaron el Canal de la Mançha, con asaltos y liberación incluida, toda una aventura.

Los que se quedaron en la redacción, tampoco lo pasaron mal, con todo lo que había que jugar. La estrategia de «Command & Conquer Generals», con el que la serie estrenaba una trama, el terror de «Silent Hill 2», la velocidad de «Pro Race Driver» y la aventura espacial del simulador «Freelancer». ¡Grandes juegos!



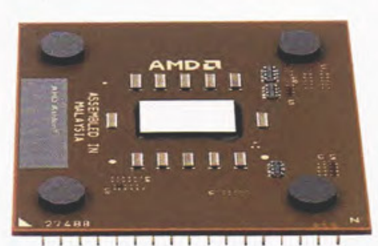
«Vice City» fue uno de los mejores «GTA». Enorme, variado y divertido, tenía excelentes ambientación y música ochentera.

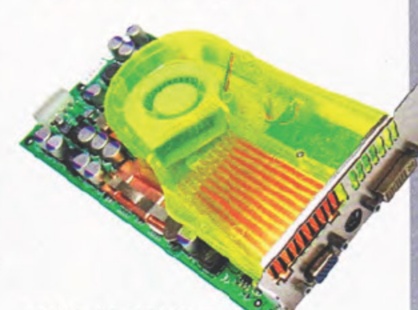


¿QUIÉN ERA TOMMY VERCETTI?

El protagonista de «GTA Vice City» junto a la nueva ambientación supusieron una ruptura con lo visto en «GTA III». Tommy reunía algunos rasgos tópicos de los capos de los 80 en el cine y la tele (El Precio del Poder, Miami Vice). Más desenfadado y con más tentaciones que mantener a raya y distracciones que disfrutar. «Vice City» era un espectáculo por su acción y por el tono paródico de sus tramas.

¡El hardware más subido de vueltas!





La carrera tecnológica por alcanzar mejores prestaciones y más capacidad de proceso nunca se ha detenido, pero sin duda ha vivido momentos más vertiginosos e incluso atropellados. Uno de ellos tuvo lugar durante aquella primavera de 2003, con los nuevos chips de AMD e Intel y las nuevas gráficas de NVDIA y ATI. El Athlon XP 3000+ (2,6 GHz) de AMD se presentaba como el procesador de sobremesa más potente del mundo, disputándole el trono a los últimos Pentium 4 de Intel, aunque con unapoco recomendable capacidad para overclocking a riesgo de freirse en su zócalo.

¡Gráficos haciendo ruido!

Por su parte, NVIDIA estrenaba la potente GeForce FX 5800 Ultra, que incorporaban un -entonces- llamativo y aparatoso sistema de refrigeración que soplaba ruidosamente, para no sobrecalentar la GPU.

En el ámbito del sonido, Creative cfrecía multiples versiones de la versátil Audigy 2 para diferenciarse de los chips de sonido integrado que tanto se habían extendido ya.

DIARIO DE GUERRA PARA COMMANDOS 3

Aquellos días, Pyro Studios nos invitó a conocer el esperadísimo «Commandos 3: Destination Berlin», la última entrega de su exitazo mundial de estrategia. Pero no fue en sus oficinas de Madrid, sino que nos mandaron a la "guerra". Y no sólo eso. Fuimos apresados por la Wehrmacht, interrogados, maniatados, invadidos por los aliados y finalmente liberados... justo a tiempo para echar unas partidas. Vivimos una gran aventura y disfrutamos de un juegazo.





Completar el número de Abril de 2003 a tiempo fue una pequeña odisea. Pero conseguimos ofreceros algunas exclusivas, junto a las reviews, guías y lupas habituales.







Reportaje de Deus Ex 2 Invisible War

Visitamos las oficinas de Ion Storm en Austin, Texas para conocer el estado de desarrollo del esperado «Deus Ex 2», muy avanzado desde su presentación en el E3 del año anterior. Harvey Smith, director del proyecto, Bill Money, productor del juego, y Warren Spector creador de la serie, nos comentaron sus objetivos.

Pantallas de Doom III



Los chicos de Id software no tenían reparos en mostrar la acción más brutal de «Doom III», con un realismo estremecedor.

Preview de GTA Vice City



¡Una preview telefónica! Al teléfono, desde Nueva York, uno de nuestros redactores nos iba dando sus impresiones sobre el juego.

Hace 20 años

Vivimos una época con excelentes arcades de plataformas que disfrutar, simulaciones que harían historia y grandes aventuras.

MICROMANÍA 60, SEGUNDA ÉPOCA

La "llamada de Cthulhu" venía del espacio en «Shadow of the Comet», un reclamo ineludible para nosotros. Asistíamos también a la Fórmula 1 de «Grand Prix» y a los "mil y un niveles" de «Prince of Persia 2».

Protagonizando la portada de Mayo de 1993 la aventura «Shadow of the Comet» se estrenaba en PC encandilando a los lectores los relatos de Lovecraft y a los amantes del misterio en general. Además de una fantástica ambientación, el juego de Infogrames tenía una música excepcional, un sistema de control muy bien diseñado y, sobre todo, una narrativa cautivadora.

Nuevos y viejos clásicos

Pero «Shadow of the Comet» no sería el título más recordado de entonces. Otros juegos que disfrutamos aquellos días dejarían una huella indeleble en los jugadores y tendrían influencia en sus respectivos géneros que se prolonga hasta la actualidad. Algunos continuaban títulos ya conocidos, como «Lemmings 2» de Psygnosis, con sus divertidos puzles, y «Prince of Persia 2» que se mostraba sensacional en preview. Otros títulos nuevos, como «Stunt Island» de Asembly Line y Disney, sorprendían a propios y extraños de la simulación, con un planteamiento único que desafiaba nuestro talento cinematográfico, confirmando en la review nuestras buenas impresiones.

La aventura «EcoQuest» introducía el ecologismo como temática en los videojuegos.

Pero fue el «Grand Prix» de MicroProse, el juego que estableció un antes y un después en la velocidad, reproduciendo el campeonato de F1 de 1991, con paradas en boxes, múltiples vistas y "setups" muy realistas.



La segunda generación de Lemmings era aún más difícil de rescatar, pero tenían más habilidades.

Más carreras y aventura

Otros protagonistas de aquellas páginas fueron la aventura cómica de Accolade «Les Manley in: Lost in L.A.»., la ecológica «EcoQuest» de Sierra, y «CyberRace», un juego de carreras futuristas diseñado por Syd Mead en Cyberdreams.

En el ámbito de las consolas, la SNES de Nintendo recibía las naves del arcade «Star Wing», –que muchos recordarán como «Star Fox»– y la adaptación a Sega Mega Drive del inolvidable plataformas de Delphine «Flashback», cuyo remake, por cierto, está en marcha por Vector Cell.



EL PRÍNCIPE MÁS INTRÉPIDO

Recordarás al "Príncipe de Persia" que ves aquí de las últimas entregas, pues la serie llega hasta nuestros días, con peli y todo –aunque tal vez ésta no la quieras recordar–. El "Prince" original de Jordan Mechner, genialmente animado con "cuatro" píxeles, nos brindó infinidad de horas de puzles, trampas y duelos a espada en su soberbia segunda entrega.

Grand Prix, el gran juego de la Fórmula 1



Hasta 1993, habíamos visto meritorios esfuerzos por reproducir la Fórmula 1 en un videojuego, pero nada equiparable al «Formula 1 Grand Prix» de MicroProse. Aunque no contaba con licencias oficiales de la F1 –pero sí permitía editar los nombres de pilotos y escuderías–, «Grand Prix» irrumpió en el panorama sentando las bases de la simulación de carreras en aspectos como el realismo, la configuración del coche, las vistas, los gráficos 3D.

Ingeniería y pilotaje

Con «Grand Prix» visitábamos los "pit-stops" y podíamos modificar la relación de marchas, el balance de los frenos y la aerodinámica del coche. Todo ello tenía su efecto en carrera.

LA F1 DE GEOFF CRAMMOND

El acierto en el diseño y el realismo alcanzado en «F1 Grand Prix» se debieron, en gran medida, a la dirección de Geoff Crammond en su desarrollo. De hecho, MicroProse estableció un sello para sus juegos, con su nombre, garantía de calidad. Crammond estaba especializado en el diseño y programación de juegos de carreras hasta su «Grand Prix 4» de 2002, un referente que aún es válido en la actualidad.





EL E.C.T.S. SPRING 93

Los primeros días de Abril de 1.993 tuvo lugar la edición primaveral –habría otra en Septiembre– del European Computer Trade Show, (E.C.T.S), la contrapartida europea al E3. Micromanía estuvo allí, en el Business Desing Centre londinense donde se celebró, y durante los tres días de feria fuimos testigos del auge de PC –sobre Amiga– y de primicias como el simulador «Strike Commander», los acuarios de «El-Fish» y el futbolístico «Goal».





Aquellas páginas de Mayo de 1993, nos auguraban un verano con muchas posibilidades de diversión, los días que no te fueras a bañar. Y además, muy variadas. Íbamos a contar con puzles de inteligencia, plataformas adictivas y un concurso para convertirte en director de cine.

Lemmings 2, el megajuego del mes



Por fin probábamos la versión final de «Lemmings 2». El juego de Psygnosis se lanzaba en Amiga, PC y ST con éxito en las tres versiones. Todo un logro, teniendo en cuenta que se trataba de un juego de puzzles e inteligencia muy parecido al primero, con un "más difícil todavía" desafiándonos tácitamente. ¡Irrepetible!

Avance de Prince of Persia 2



«Prince of Persia 2» era muy diferente al original y, al mismo tiempo, muy parecido. También era un plataformas 2D sin scroll, con trampas y duelos a espada, pero «Prince of Persia 2» mostraba una ambientación irresistible y una historia absorbente. Jordan Mechner, su creador, nos señalaba las claves del juego en una entrevista.

Tutorial y concurso de Stunt Island



Para conseguir una escena espectacular con «Stunt Island», no bastaba con exhibir un avezado pilotaje, había que planificar la escena y editarla correctamente. Con este tutorial sobre las herramientas del juego quisimos echaros un cable y, de paso, desafiaros con un concurso de alcance internacional.



El sonido más real en tus juegos

TURTLE BEACH EAR FORCE Z SEVEN

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

Puedes preguntarte, sensatamente, qué puede ofrecer un headset tan caro cuando hay modelos con sonido envolvente por menos de 100 €. Pero lo cierto es que los **Ear Force Z Seven** valen lo que cuestan -e incluso más-, reuniendo lo máximo en conectividad y **versatilidad**, la mejor **calidad de materiales**, un diseño impecable y, sobre todo, la tecnología de **sonido 3D** más sofisticada y realista (True Surround Sound) en combinación con un **chat de voz** (Dynamic Chat Boost) que no falla, gracias a su **procesador digital de audio**, integrado en la unidad de control. No en vano, los **Z Seven** de Turtle Beach son los cascos oficiales de la exigente **Major League Gaming**.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

FICHA TÉCNICA

- **Producto:** Headset con sonido 3D para gaming (5.1 canales).
- **Cascos:** Auriculares de 50 mm.
- **Tecnología Surround:** Dynamic Chat Boost, True Surround Sound, Ajustable Surround Angles y Dolby Surround.
- **DSP:** Sí (Procesamiento digital de señal)
- **Mando:** Sí, ACU (Audio Control Unit) con memoria para perfiles predefinidos.
- **Conexión a PC:** USB
- **PVP Recomendado:** 269,90 €
- **Web:** *www.turtlebeach.com*

PERSONALIZACIÓN

Turtle Beach ofrece la máxima calidad en la fabricación y los materiales de los Ear Force Z como en toda la gama Seven, con un diseño versátil y personalizable. En este headset, te encuentras con unos auriculares aislantes, acabados en cuero y con tapas laterales que puedes intercambiar y un micrófono que puedes desmontar. El resultado, jugando, no puede resultar más cómodo.



CONTENIDO



Cuando abres la caja de los Ear Force Z Seven descubres un montón de componentes y accesorios que incluye el producto. Además de los auriculares, la Audio Control Unit, el manual y una guía rápida de configuraciones cuentas con un juego de pegatinas. En cuanto a los cables, consta de un conector de entrada (Headset Breakaway), una salida para altavoces, micro rígido desmontable, un cable auxiliar de 3.5 mm de 4 polos, un extensor del ACU y un conector para dispositivos móviles. No echarás nada en falta.

UNIDAD DE CONTROL

La unidad de control de audio (ACU) permite acceder a todas las características avanzadas que ofrece el Z Seven. En total, una veintena de funciones que incluyen la activación de tecnologías surround y la selección de perfiles predefinidos. La rueda controla el volumen pero, en los laterales, puedes encontrar otras ruedecitas para el control auxiliar del volumen del micro, diales programables, un conmutador de modos y un dial de volumen para el chat. El resto de elementos son sensores táctiles capacitivos e indicadores LED.



Toda la potencia en tus manos

TT ESPORTS MEKA G-UNIT

» Teclado gaming » Precio: 94,90 € » Más información: Tt eSPORTS » *www.ttsports.com*



Thermaltake actualiza constantemente su línea de periféricos para juegos, y el MEKA G-Unit es de lo mejor que puedes encontrar. Se trata de un teclado mecánico **Cherry MX Red** que aguanta las sesiones más intensas. Es programable y consta de **105 teclas,** incluyendo teclas multimedia y para macros (hasta 60) e iluminación en teclas clave (WASD, etc.).

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Potencia gráfica pre-overclocking

MSI N760 TF 2GD5/OC

» TARJETA GRÁFICA » Precio: 254 € » Más información: MSI » *es.msi.com*

Las gráficas basadas en la **GPU de NVIDIA GeForce 760** son las más asequibles de la nueva serie. MSI ha tomado este modelo y lo ha "subido de vueltas" incorporado características de **pre-overclocking** gracias al empleo de su solución de **refrigeración Twin Forzr**. En definitiva, tienes una gráfica de nueva generación, con **2 GB de memoria gráfica**, un precio asumible y un rendimiento un poco más acelerado.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

¡Pásate a los 144 Hz!

BENQ XL2411T

» Monitor gaming » Precio: 284 €
» Más información: BenQ
» *www.benq.es*

BenQ tiene en extenso catálogo de monitores para jugar al que acaba de añadir el modelo XL2411T, una **pantalla LED de 24"**, FullHD, orientada a los juegos de acción. Su característica más llamativa es que incorpora una **frecuencia de refresco de 144 Hz**, idónea para el mejor **3D estereoscópico**. Además la frecuencia de respuesta es de sólo **1ms**.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

ASUS ROG G750

El nuevo y flamante portátil gaming de ASUS, G750, ya está disponible. Es un modelo con **pantalla de 17,3"** y equipa los nuevos chips Intel Core **i7-4700HQ**, 16 GB, discos SSD y gráfica **GeForce GTX 770M.** Su precio, supera los 2000 €.



www.asus.es



MAD CATZ F.R.E.Q. 4D

El fabricante Mad Catz tuvo una notable presencia con sus novedades en periféricos en el pasado E3, El próximo headset F.R.E.Q. 4D para juegos, que incorporará la tecnología surround **ViviTouch 4D** que promete una sensación física.

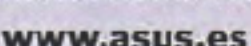
www.madcatz.com

ASUS ROG TYTAN G30

ASUS también pone al día sus equipos gaming de sobremesa con el ROG Tytan G30 presentado en la pasada Computex. El equipo incorpora un chip Intel Core i7-4770K, gráfica GeForce GTX 770, discos SSD y HDD, capacidad multipantalla e iluminación del chasis.



www.asus.es



CM STORM HAVOC

Cooler Master añade el nuevo ratón Havoc a su línea de periféricos gaming CM Storm. Equipado con un **sensor láser Avago 9800** (hasta 8200ppp), el Havoc ofrece iluminación LED personalizable y **8 botones programables.** Su precio es de 52 €.



www.cmstorm.com

CORSAIR VENGEANCE



La serie de periféricos para juegos de Corsair ha sido ampliada con los nuevos modelos **Vengeance K50, K70 y K95.** Estarán pronto en nuestro país. Los precios por ahora fijados van de los 90 a los 150 $. Más información en **www.corsair.com**





Monitor IPS con SmarTV y 3D

LG TM2792 3D TV

» MONITOR / TV PERSONAL » Precio: 479 €
» Más información: LG » *www.lg.es*

Si además de jugar en alta resolución, quieres ver películas en tu escritorio, este **monitor de 27"** de LG puede ser lo que estás buscando. El TM2792 es una pantalla con **tecnología LED IPS** que ofrece una gran calidad de imagen. Pero además incorpora una **Smart TV,** con mando a distancia y el sistema de **3D estereoscópico Cinema 3D,** compatible con gafas pasivas polarizadas.

INTERÉS ●●●●●●●○○○

Un Haswell más moderado

INTEL CORE I5-4670

» PROCESADOR » Precio: 212 €
» Más info.: Intel » *www.intel.es*

Dentro de la cuarta generación de chips Intel "Haswell", ya se han estrenado los nuevos Core i5 que también requieren una placa base con **zócalo 1150** pero ofrecen una potencia notable, con precios más asequibles que los Core i7. El Core i5-4670 tiene **cuatro núcleos a 3400 MHz,** con un consumo de sólo 84 vatios.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Un sobremesa de élite

MOUNTAIN MEDIA S4G

» PC de sobremesa » Precio: 879 € (más IVA)
» Más información: Mountain
» *www.mountain.es*

Con la llegada de los Intel de cuarta generación, Mountain ha configurado nuevos equipos de sobremesa el **Xtreme W4G** y el **Studio 3D W4G**. Más modesto, pero muy bien equipado está el Media S4G, con un chip Intel **Core i5-4670K** con GPU HD Graphics 4600, 8 GB de RAM y discos SSD (128 GB) y HDD (1 TB).

INTERÉS ●●●●●●●●●○



Más suave con 144 Hz

PHILIPS 242G5DJEB

» MONITOR » Precio: 314 €
» Más información: Philips
» *www.philips.es*



¡Otro monitor que incorpora la frecuencia de **144 Hz y en FullHD** (1920x1080)! En este caso, Philips desaca su versatilidad para disfrutra de juegos y contenido multimedia, con el **mando por cable** SmartKeypad que permite realizar y seleccionar preajustes. También cuenta con tecnología MHL (Mobile HD Link).

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Ocho núcleos a todo trapo

AMD FX-9370

» Procesador » Precio: 299 €
» Más información: AMD » *www.amd.com*

AMD batió el récord de velocidad de ciclo hace unas semanas con el nuevo chip FX-9590 a 5 GHz. El FX-9370 no va tan rápido, pero casi, **4,4 GHz - 4,7 GHz** con turbo y con sus **8 núcleos y 8 hilos** es mucho más asequible. Es compatible con socket AM3+.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Diseño al día y potencia portátil

ALIENWARE 17

» Ordenador portátil » Precio: 1499 €
» Más información: Alienware
» *www.alienware.es*

Alienware ha renovado su línea de portátiles con dos **modelos de 14 y 17,3** pulgadas que incorporan nuevos componentes y un nuevo diseño. En el caso del Alienware 17, integra un **Core i7-4700MQ**, Windows 7, 8 GB de RAM, gráfica **GTX 765M**, red WIFI y Bluetooth 4.0.

INTERÉS ●●●●●●●●●





El sonido más avanzado, sin cables

SOUND BLASTER EVO ZXR

» Headset » Precio: 299 €
» Más información: Creative » *es.creative.com*

Tras la llegada de las tarjetas "Z" de Creative el año pasado, la compañía incorpora la tecnología del **procesador de audio SB-Axx** para integrarlo en nuevos auriculares. De todos ellos, el modelo más completo es el EVO ZxR, unos cascos de 50 mm, **inalámbricos mediante Bluetooth**, con una autonomía de 8 horas, sonido envolvente 7.1 y las tecnologías CrystalVoice y SBX Pro Studio.

INTERÉS ●●●●●●●●

Routers con tecnología Wi-Fi AC

D-LINK ROUTER CLOUD DIR-850L WIFI AC

» Router inalámbrico » Precio: 128,90 € » Más información: D-Link » *www.dlink.es*

D-Link ha presentado una nueva línea de routers que incorporan el nuevo estándar **Wireless Wi-Fi AC (802.11ac)** ya presente en últimos dispositivos móviles, portátiles y PC. Así consiguen una velocidad de hasta **1.3 Gbps,** cuatro veces superior que los actuales Wi-Fi. El DIR-850L, se sitúa como el modelo intermedio de la gama.

INTERÉS ●●●●●●●●●●



TRITTON KUNAI



Mad Catz lanza este verano el nuevo **headset estéreo** Kunai de Tritton. Los Kunai se caracterizan por unos **auriculares de neodimio de 40 mm** y un control de volumen en el cable. Están disponibles en variantes de rojo, blanco y negro brillantes por 59,90 € en la versión PC-Mac.

www.madcatz.com

PIONEER BDR-XD04T

Si estás buscando una unidad de Blu-ray con la que dotar a tu equipo, este **modelo externo** de Pioneer es de los más completos. Se conecta a USB y permite leer casi cualquier formato y grabar todos los formatos de Blu-ray, DVD y CD. Su precio es de 112,90 €.

www.pioneer.com

SCULPT COMFORT MOUSE Y SCULPT MOBILE PARA WINDOWS 8



Microsoft lanza nuevos ratones inalámbricos por Bluetooth especialmente diseñados para Windows 8. El modelo Sculpt Comfort Mouse (35,90 €) cuenta con un versátil **botón azul con la función "inicio"** para acceder a la pantalla Start del sistema. El Sculpt Mobile (23 €) es la versión para portátiles.

www.microsoft.com

ASUS ROG MAXIMUS HERO VI

Todo el que esté pensando en pasarse a los nuevos chips **Haswell** de Intel, tienen que considerar también una placa base que cuente con el **socket 1150** y el **chipset Z87**. La ROG Maximus Hero VI puede ser un buen compromiso entre rendimiento y precio, bien equipada por unos 200 €.

www.asus.es

LG 29EA93



¿Quieres pasarte a las superpantallas de 29 pulgadas y resolución ultra? El modelo 29EA93-P de LG te permite hacerlo, con una pantalla IPS, con resolución de hasta 2560x1080 y un tiempo de respuesta de 5ms. El precio está por los 470 €.

www.lg.com/es/



¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados pero asequibles.

DISFRUTA DE LA VELOCIDAD



Ya ha llegado «GRID 2», y la mejor manera de jugarlo, también. Si quieres disfrutar de la velocidad a tope, el volante de Thrustmaster Ferrari F430 te ofrece un tacto y acabado realista y un buen manejo. Cuenta con cambio de marchas por levas, rueda "Manettino" y un potente motor Force Feedback con tecnología Touchsense. Su precio es de 109 €.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: NZXT Phantom 410	89 €
PLACA BASE: ASUS P8Z77-V PLUS	142,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 3570K	212,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: GIGABYTE GTX 660 2GB OC	199,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 120 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2410T (LED 24" 3D)	270 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.622 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster Run&Drive Wireless 3 en 1	28 €
Sennheiser PC 333D G4ME	127 €

MEJOR ACABADO Y MÁS FUNCIONES

Con la renovación de la G-Series de periféricos de Logitech, nos llega el nuevo G510s. Cuenta con un mejor acabado y un barniz UV que lo hace más resistente. Además incorpora 18 teclas de función y tres memorias independientes para hasta 54 macros. Ofrece retroiluminación en color y un LCD monocromo. Su precio es de 119 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

ASUS Z87-A

137,90 € · Más información: ASUS · www.asus.com

PRODUCTO recomendado micromanía

Como era de esperar, los nuevos chips Haswell requieren un nuevo socket (1150) y nuevo chipset Intel (Z87), así que ya hay un montón de modelos nuevos con estos requisitos. El básico de ASUS es uno de los más equilibrados. Admite hasta 32 GB de RAM, cuenta con 3 PCIe, 4 slots para RAM, 6 SATA, 4 USB 3.0, salidas HDMI. Por supuesto, tiene sonido HD integrado (Realtek ALC892) y soporte de red.

PROCESADOR

AMD FX-8120

- 182,90 €
- Más información: AMD
- www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 3970X

- 969 €
- Más información: Intel
- www.intel.com

Intel introduce un nuvo chips Core i7 Sandy Bridge-E aún más potente para socket 2011 que se sitúan como el tope de gama. La variante 3970X dispone de seis núcleos a 3500 MHz.

TARJETA GRÁFICA

ZOTAC GEFORCE GTX 650 TI BOOST

162,90 € · Más información: ZOTAC · www.zotac.com

PRODUCTO recomendado micromanía

Las gráficas con GPU GTX 650 Ti equipads con Boost mejoran notablemente el rendimiento gráfico, con un overcloking inteligente que actúa automáticamente. En el modelo de ZOTAC, contamos con 2 GB GDDR y las últimas tecnologías gráficas. Soporta DirectX 11.1, OpenGL 4.3, PhysX, Surround y Blu-ray 3D. El diseño de doble ventilador es también muy eficaz y bastante silencioso.

CAJA PC

ZALMAN Z11 PLUS

- 64 €
- Más información: Zalman
- www.zalman.com

Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación, la versión plus es una compra muy recomendable. Dispone de puertos USB 3.0 y una refrigeración muy optimizada.

COOLER MASTER COSMOS II

- 384 €
- Más información: Cooler Master
- www.coolermaster.com

La Cosmos II tiene un diseño soberbio y espectacular, con detalles ingeniosos. Admite gráficas de hasta 385mm y placas XL-ATX. Su frontal tiene conexiones 2x USB 3.0, 2xUSB 2.0, audio in/out y eSATA.

MEMORIA

G.SKILL DIMM 16 GB DDR3-1866 KIT (2X8GB)

142 € · Más información: G.Skill · www.gskill.com

PRODUCTO recomendado micromanía



Entre las nuevas memorias de la serie Trident X de G.Skill, destaca este kit F3-1866C8D-16GTX, con excelentes prestaciones. Con el puedes dar el salto a los 16 GB con dos módulos para doble canal y prepararte para las exigencias de los juegos. Funcionan a 1333 MHz, estándar más extendido en las placas base modernas y están optimizados para los nuevos chips de Intel y AMD. Su tasa de latencia es de CL8-9-9-24-2N.

SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

- 42,49 €
- Más información: ASUS
- www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

- 249,99 €
- Más información: Creative
- es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.



para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC

Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK 990FX EXTREME 3

- 109,90 €
- Más información: ASRock
- www.ASRock.com

Para pasarte a los chips de nueva generación de AMD necesitas una placa con socket AM3+ y este modelo de ASRock es asequible y tiene todo lo necesario: red, sonido, eSATA, SATA y USB 3.0.

MSI BIG BANG-X POWER II

- 409 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

La Big Bang Power II es la placa con chipset X79 más brutal para los nuevos Core i7 (socket 2011) soporta 128 GB memoria en 4 canales e incorpora sonido THX TruStudio PC.

INTEL CORE I5 4670K

- 207,90 € » Más información: Intel » www.intel.com

Con la cuarta generación de procesadores Intel Core, nos llegan los nuevos Core i5 que tienen un precio bastante moderado. Estos chips **Haswell** están fabricados en 22 nm y en la variante "K" permiten desbloquear para overclocking sus **cuatro núcleos a 3400 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



SAPPHIRE RADEON HD 7770 OC

- 132,90 €
- Más información: Sapphire
- www.sapphiretech.com

Esta Sapphire con GPU HD 7770 se sitúa en la gama media, pero última generación añade mejores prestaciones y es compatible con las últimas tecnologías como DirectX11.1 y Shader Model 5.0.

ZOTAC GEFORCE GTX TITAN

- 969 €
- Más información: Zotac
- www.zotac.com/es/

Ya están disponibles las nuevas GeForce GTX Titan, con la GPU más potente y avanzada que puedes instalar en tu PC. La Titan de Zotac tiene 6144 MB de memoria y un interfaz de 384 bit.

NZXT PHANTOM 630

- 189,90 € » Más información: NZXT » www.nzxt.com

El precio de la Phantom 630 es más caro de lo esperado, incluso dentro de la gama de NZXT. Sin embargo, los más exigentes sabrán apreciar las innovaciones con las que cuenta esta caja de plástico y acero. Un avanzado sistema modular de discos duros, capacidad para 9 ventiladores con control de velocidad. Admite radiadores de refrigeración por líquido. No le faltan puertos USB 3.0x2 USB 2.0x2, conexión de audio, lector de tarjetas y filtros anti-polvo.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € » Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB y este kit, el más básico de Beast. Cuenta con prestaciones aptas incluso para overcloking.

GEIL DIMM 32 GB DDR3-2666 QUAD-KIT

- 699 € » Más información: GeIL
- www.geil.com.tw/Spanish/home

Existen kits de 32 GB DDR3 2400 para cuádruple canal y sistemas con chipset Intel X79 por la mitad, pero este kit DDR3 2666 es hoy por hoy, el no va más de las memorias.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

- 99,99 € » Más información: Creative » es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

SONIDO ATRONADOR Y SIN CABLES

El nuevo conjunto **T6 Series II** de Creative ofrece **sonido envolvente** de altísima calidad en combinación con un **sistema inalámbrico.** Además se le puede conectar cualquier dispositivo de audio mediante **Bluetooth.** Reproduce un sonido 5.1 para películas, juegos y música. Su precio recomendado es de **399 €.**



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: **Cooler Master Cosmos II ATX**	384 €
PLACA BASE: **MSI Big Bang Power II**	409 €
PROCESADOR: **Intel Core i7 3970X**	969 €
RAM: **GelL 32 GB DDR3-2666**	699 €
TARJETA GRÁFICA: **ASUS GTX 690**	1.099 €
TARJETA DE SONIDO: **Creative SB Recon3D Fatality Champ.**	200 €
DISCOS: **2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.)**	
+ SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: **Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H**	100 €
MONITOR: **BenQ XL2720 T**	519 €
ALTAVOCES: **Creative T6 II Series**	399 €
TECLADO Y RATÓN: **Bundle Logitech G700 + G510 + G930**	300 €
TOTAL	6.275 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €



GRAFICOS 3D EN 27 PULGADAS

La gama de monitores gaming de BenQ tiene en el XL2720T el modelo superior, con sus 27 pulgadas en un formato **panorámico 16:9.** Cuenta con una pantalla LCD con resolución de 1080p y un tiempo de respuesta de 1 ms. Pero lo mejor es que soporta **graficos 3D estereoscópicos** con unas gafas 3DVision. Cuesta 519 €.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **The Creative Assembly/SEGA**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **3 de septiembre de 2013**

www.totalwar.com

LAS CLAVES

- Como todos los «Total War», **será un juego de estrategia de gestión por turnos** sobre un mapa y batallas en tiempo real.
- Estará ambientado en la Antigua Roma. Concretamente, **en la época de la República,** pudiendo llegar hasta la del Imperio.
- Además de Roma, **otras siete facciones serán jugables** por defecto.
- Por primera vez en la saga «Total War», **habrá batallas híbridas** en las que se mezclarán unidades navales y terrestres.

Primera Impresión

«Rome II» permanece fiel a la esencia «Total War», al tiempo que innova con nuevos tipos de batallas, más unidades, un mapa más grande y mejores gráficos. La mejor estrategia bélica.

¡Roma invicta!

Total War Rome II

Roma no se hizo en un día. Construir uno de los imperios más grandes de la Historia será difícil, pero si lo consigues disfrutarás de la gloria, y tu nombre será por siempre recordado.



Desde los soldados hasta los escenarios, pasando por los barcos: **todos los gráficos lucen un realismo sobrecogedor.**



SABÍAS QUE...

en una etapa muy temprana del desarrollo del juego, cuando los soldados desembarcaban, las vestimentas se quedaban abordo y ellos se lanzaban al combate desnudos? Los chicos de The Creative Assembly lo bautizaron como "el bug de las nalgas".



Todas las facciones son diferentes. Y no sólo en lo visual, sino también por una serie de bonificaciones exclusivas.



Vino, vio y venció. Previsiblemente, así va a ser el lanzamiento de «Rome II», **uno de los mejores y más deseados juegos de estrategia** de los últimos tiempos.

DIRIGE A ROMA O A ALGUNO DE SUS ENEMIGOS EN LA LUCHA POR DOMINAR EL MUNDO ANTIGUO

Tres han sido los más grandes imperios de la Historia: el actual, regido por los Estados Unidos; el español, que alcanzó su máximo apogeo en el siglo XVI bajo el reinado de Felipe II; y el romano, que en época del emperador Trajano, allá por el siglo II d.C., dominaba todo el mundo conocido, desde el océano Atlántico hasta el golfo Pérsico, desde el desierto del Sahara hasta el cabo más septentrional de Gran Bretaña.

La propuesta que nos ofrecerá «Total War Rome II» será ponernos al mando de la antigua República de Roma, o de alguna de las otras potencias de la época, para construir un imperio tan grande como el de Trajano. La forma de hacerlo será la de siempre: gestión por turnos sobre un mapa y batallas en tiempo real.

Lo que esta nueva entrega aportará a una saga de estrategia tan larga y gloriosa como «Total War» se puede resumir en una palabra: desarrollo. Se han tomado los elementos de la fórmula del éxito y se han desarrollado más siguiendo las mismas pautas. Así, habrá más unidades, más tipos de batallas, más facciones, más provincias por conquistar, más opciones políticas. En definitiva, más de lo que ya había, que era muy bueno, y con un nuevo acabado gráfico extraordinario que es incluso mejor que el de «Shogun 2». ¡Mucho mejor!

Puñaladas por la espalda

Empezando por la vertiente de gestión, lo primero que llamará la atención de «Rome II» será el enorme tamaño del mapa. Sus 183 regiones y 57 provincias cubren casi

SE PARECE A...



› TOTAL WAR SHOGUN 2
La anterior entrega de la serie estaba ambientada en el Japón feudal. Un juego también magnífico.



› WARGAME AIRLAND BATTLE
El mismo planteamiento: gestión por turnos y batallas en tiempo real, pero en la guerra moderna.



«Rome II» funciona en equipos medios, pero para disfrutarlo al máximo te hará falta un equipo potente con una GeForce GTX 670 o una Radeon HD 7950 como mínimo.





El rigor histórico está muy cuidado. La Historia de Roma y del mundo antiguo ha sido recreada con suma fidelidad.

PODER TOTAL
Las claves para conquistar el mundo antiguo



› **Luchas intestinas.** Cada facción se divide en varias familias, de las que tendrás que elegir una y complacer al resto y al senado. Hagas lo que hagas, la guerra civil es inevitable, pero puedes retrasarla gestionando bien la política interior.



› **Batallas híbridas.** Ahora las unidades terrestres y navales pueden combatir al mismo tiempo en las regiones costeras. Al ser el agua un medio mucho más rápido, el transporte marítimo de tropas es ideal para envolver y flanquear al enemigo.



› **Tradiciones imperecederas.** Además de las mejoras habituales en el armamento, las unidades pueden también adquirir tradiciones, unos atributos que proporcionan bonificaciones y que no se extinguen ni con la muerte de toda la unidad actual.



No todo es combatir. **Para construir un imperio, la diplomacia, la política y doméstica y las finanzas** son tan importantes como el éxito en el campo de batalla.

POR CANTIDAD DE INNOVACIONES Y CALIDAD GRÁFICA, «ROME II» ES EL «TOTAL WAR» MÁS AMBICIOSO

toda Europa junto con parte de Asia y África. Tan vasta extensión de terreno será disputada por varias facciones pertenecientes a las tres grandes culturas de la época: greco-romanos, bárbaros y orientales. En concreto, las ocho facciones jugables inicialmente sin contar los premios por la precompra serán Roma, los cartagineses de África, los macedonios de Grecia, los icenios de Bretaña, los arvernos de Francia, los suevos de Alemania, los partos de Irán y los egipcios. Sumando a estas facciones las que no son jugables, la cifra total alcanzará los 117 pueblos en lucha por la supremacía del mundo conocido.

A cada uno de ellos habrá que arrebatarles sus tierras en el camino hacia la conquista del mundo. Pero no serán ellos los únicos enemigos, pues dentro de nuestras fronteras habrá luchas intestinas por hacerse con el poder. Cada facción se compone de un número variable de familias, de las que elegiremos una y tendremos que mantener contentas a las demás y al senado para evitar que desaten una guerra civil.

Terra marique

En cuanto a las batallas, también hay novedades, siendo la principal la amplia variedad de tipos de enfrentamiento. Así, por ejemplo, los barcos ya no estarán limitados a participar en contiendas navales, sino que también podremos utilizarlos para asediar puertos enemigos o para desembarcar tropas de refuerzo en una posición costera. En tierra firme se modificarán



¡El desfile de la victoria llegará! Pero para poder contemplarlo antes has de demostrar tus dotes como general sobre el campo de batalla. ¡Roma invicta!

Nos fuimos a Roma para probar la versión final

Hemos tenido el privilegio de jugar a «Rome II» en varias ocasiones. La última fue a mediados de julio, en un evento para la prensa celebrado en la Cinecittà, la Ciudad del Cine de la capital de Italia. Sega escogió ese lugar para montar una carpa en medio de los decorados que se utilizaron para el rodaje de la serie de televisión Roma de la HBO. Allí jugamos a una campaña de tres episodios por la defensa de Capua frente a los samnitas.



El nuevo mapa táctico ofrece un detalle espectacular y te permite planificar tu expansión.



Uno de los puntos fuertes es la gran variedad de nuevos tipos de batallas. Las más destacadas son las híbridas, que combinan unidades navales y terrestres.

las batallas de asedio, en las que habrá que tomar varios puntos, y las batallas de emboscada, en las que ahora los atacantes podrán poner trampas.

Habrá, por tanto, muchas circunstancias nuevas en las que poner a prueba los 500 tipos de unidades de los que dispondremos en total, sumando todas las facciones. Cada ejército estará formado por un máximo de 40 unidades, las cuales podrán subir niveles para desbloquear tradiciones, que son una especie de habilidades especiales que permanecen incluso en el caso fatal de que todos los integrantes de la unidad sean aniquilados.

Un espectáculo épico

En lo referente al apartado gráfico, «Rome II» será todavía mejor que «Shogun 2». El potencial del nuevo motor gráfico, dispuesto para explotar al máximo todo lo que DX11 puede dar de sí, permitirá que todo luzca de forma sensacional en pantalla y con un nivel de detalle asombroso. Los modelos de los soldados, por ejemplo, serán casi todos diferentes entre sí gracias a la utilización de una amplia variedad de texturas y modelos para los rostros, diferencias de alturas y pequeños desfases en las animaciones que darán la sensación de que cada uno de ellos se mueve por voluntad propia.

Eso sí, para disfrutar de este espectáculo visual al máximo nivel será necesario un hardware superior al requerido por «Shogun 2», que ya es decir. Y es que la calidad exige mucho.

En la presentación del juego que tuvo lugar a mediados de julio lo probamos en un Intel Core i7 con 8 GB de RAM y una GeForce GTX 670. Con todos los parámetros a tope, incluido el Vsync, iba muy fluido. Eso sói, queda por comprobar qué tal lucirá en equipos más normales.

Lo que sí hemos comprobado es que «Rome II» será un juego sensacional. Uno de los grandes de 2013, sin duda. M.C.L.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Volition/Deep Silver**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **23 de agosto 2013**

www.saintsrow.com/es

LAS CLAVES

- Será un juego de acción en el que **el humor, la violencia más exagerada y grotesca y el surrealismo** se darán la mano constantemente.
- Toda **la acción se desarrollará en un entorno "sandbox"**, que podrás recorrer libremente.
- El protagonista será el antiguo jefe de los Saint, convertido en **presidente de los Estados Unidos**.
- Tendrás a tu disposición **armas de todo tipo, algunas delirantes**, y superpoderes especiales para combatir aliens.

Primera Impresión

Si te gusta el desparrame, la acción y los entornos de juego abiertos, «Saints Row IV» es un juego que te encantará. Humor grueso y acción grotesca para pasarlo en grande.

¡Chicos, vuestro presidente os necesita!

Saints Row IV

Sexo, acción, violencia, tiros, aliens, un presidente de los EE.UU. que parece una estrella del rock... ¡Que viva el desparrame!

Una acción especial más de los Saint y el mundo estará a salvo de los terroristas más terroríficos, que sólo buscan aterrorizar. ¡Cuánto terror! Un salto en paracaídas, unas buenas armas en tus manos y... ¡a infiltrarse en la base enemiga! Todo parece en calma, pero se acercan los malos. Es la hora de salltar, golpear, acuchillar, disparar, volver a saltar, volver a golpear, volver a disparar, hacer que las cosas vuelen por los aires –¡bum, bum, bum!– y ya está. ¿O no? ¡No, han saltado las alarmas! ¿Qué ocurre? ¡Cielos, los misiles nucleares han despegado! Sin pensártelo dos veces, corres, saltas, te enganchas del misil en pleno vuelo –alguna fisura oportuna a la que agarrarte estaba ahí, en el fuselaje, no le des más vueltas–, empiezas a trepar por él y a destrozar los sistemas de control, rompiendo placas, y consiguiendo que el maldito cohete se desvíe de su ruta fijada. Pero... ¡oh, por Dios!, está a punto de explotar y no te puedes quedar ahí enganchado. Tus compañeros ya han empezado a consideratre fiambre y a decir lo majo que eras... bla, bla, bla. Pero no es el momenro de morir. ¡Hoy no! Así que saltas. ¡Sin pensártelo! Y caes. Caes, caes, caes... Pero, ¿qué es ese edificio que hay debajo de ti? Si parece... ¡badabum! Te estrellas, atraviesas el techo y caes en la mismísima silla del Presidente de los EE.UU. en pleno despacho oval. ¡Misión cumplida, amigo! ¡Los Saints han vuelto a triunfar! ¡El mundo está a salvo... de momento!







¡Es la guerra, maldita sea! Una invasión alienígena en toda regla amenaza la Tierra. Menos mal que el presidente de EE.UU., un ex Saint, va a salvarnos...

SABÍAS QUE...

entre las voces originales en inglés que doblan a los personajes del juego se encuentran conocidos actores de cine y TV en EE.UU.como Neil Patrick Harris, el conocido Barney Stinson de "Cómo conocí a vuestra madre"?



La acción de «Saints Row IV» oscila entre lo delirante y lo hilarante. Más que en su predecesor.



En las calles impera la locura. Y si quieres que las cosas recuperen una cierta normalidad, has de conseguirlo... ¡con más locura aún!

LO SURREALISTA Y GROTESCO DE LA ACCIÓN DE «SAINTS ROW IV» OCULTA UN JUEGO TREPIDANTE

¿Qué? ¿Cómo se te ha quedado el cuerpo? Si no sabes muy bien cómo reaccionar, tranquilo, a nosotros nos ha pasado lo mismo. Bueno, de hecho, pasamos de la sensación de extrañeza a la sorpresa, y atravesamos estados de estupefacción, hilaridad y unos cuantos más antes de empezar a reirnos como posesos ante lo descacharrante y divertido de la acción de «Saints Row IV». Porque lo que te acabamos de narrar es el prólogo/tutorial/introducción del juego. Los primeros minutos de juego, antes de que un letrero nos avise de que han pasado cinco años y que somos el Presidente de los Estados Unidos, y vernos rodeados de nuestros antiguos camaradas de los Saints, reconvertidos a su vez en nuestros asesores presidenciales especiales. Con estos mimbres, imagina lo que vas a esperar de la acción del juego de Volition... ¡desparrame a tope!

¡Salve el mundo, señor Presidente!

Sorprendente, descacharrante, grotesco, desproporcionado, surrealista, salvaje... son sólo algunos términos que quizá, probablemente, se te pasen por la cabeza con la accion de «Saints Row IV». Y es que si no conoces la saga todo te va a resultar extraño, como poco. Pero si estás dispuesto a tener la mente abierta ante un diseño de acción... diferente, te aseguramos que lo que va a ofrecerte el juego es diversión extrema y muchas risas.

Que el protagonista del juego sea un delincuente de lo más macarra que se ha convertido en presidente del país más poderoso del mundo, ya da una idea bastante clara de lo que te espera. Pero cuando, además, se convierte en un héroe de acción –en el sentido más amplio, cinematográ-

SE PARECE A...

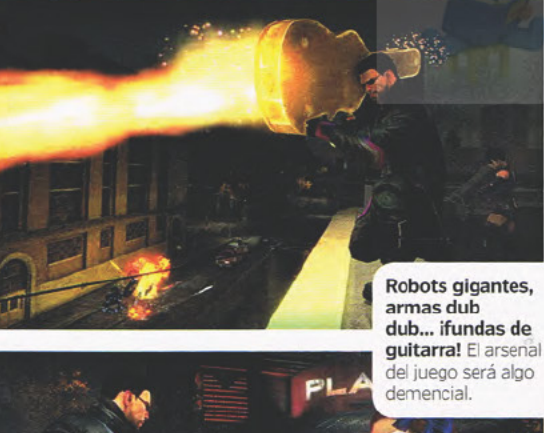


› GTA IV
El estilo de juego tiene una base parecida, pero el desparrame de «Saints Row» es muy superior.



› PROTOTYPE 2
No son aliens, son infectados, pero también tienes una ciudad por la que corretear para luchar con todo.







Robots gigantes, armas dub dub... ¡fundas de guitarra! El arsenal del juego será algo demencial.

MUY ESPECIAL

Ediciones especiales para todos los gustos

- **Edición de Coleccionista.** Una replica de 30 cm del arma dubstep, que usas para dejar sin palabras a los enemigos con el poder del wub. Su nombre es apropiado: **Edición Superpeligrosa Wub Wub.** ¿A que mola?



- **Edición Limitada.** Vale, no lleva el arma dubstep, pero te da chismes virtuales que molan todo: el Arma'Merica y el Avión Águila Chillona. La conocerás como **Edición Commander in Chief.** El amo del cotarro, vaya.



- **Reserva y llévate...** Si no eres de gastarte más de lo necesario para hacerte con una edición especial, siempre puedes aprovechar la campaña de reserva: consigues los trajes de Iron Rogue y Queen Amazona.





DEBERÁS SALVAR LA TIERRA DEL EMPERADOR ZYNIAK Y SU IMPERIO ALIEN POR CUALQUIER MEDIO

fico y extremo del término– debiendo salvar al mundo de una invasión alienígena, ya sabrás que cualquier cosa, y tómalo literalmente, será posible en este juego.

¿Invasión? ¡Invasión! No sabemos qué tendrá nuestro planeta para ser tan goloso a los extraterrestres que son capaces de viajar años-luz de distancia para llegar aquí con sus naves y masacrarnos, pero así es. En este caso se trata del malvado Emperador Zyniak el que, al mando de sus huestes, quiere hacernos papilla. Pero ahí está el presidente de los Estados Unidos, o sea tú, para salvarnos a todos.

Armas y superpoderes

Las bases de la historia y los personajes ya las tenemos claras, grosso modo, pero, ¿qué pasa con la acción? Bueno, lo que hemos narrado al comienzo de este artículo parece un buen indicio, pero te seguramos que lo que verás en «Saints Row IV» va a ser mucho, mucho, pero que mucho más desparramante. ¡Un auténtico disparate! Las armas, por ejemplo, irán desde lo normal (fusiles, bazookas, granadas y esas cosas), a lo futurista (rayos láser, mechas), pasando por... bueno, por... ¿cómo describirlo? ¡Absurdo! Sí, eso está bien. Cosas como el arma dubstep, que provoca que la gente se quede sin palabras y sólo diga "wub", o la funda de guitarra bazooka –sí, como en Desperado– u otras mucho más descacharrantes estarán a la orden del día. Y es que, insistimos, la acción de «Saints Row IV» será cualquier cosa menos normal. Y, por si esto te parece poco, agárrate que viene curvas: el presidente de Estados Unidos...



¡Ni en Independence Day había tanto alien! Pero, al igual que en la película, basta con un presidente todopoderoso para salvar el planeta. ¡A por ellos!

Un escuadrón de asesores presidenciales... ¡de la leche!

¿Qué se puede esperar del futuro cuando el presidente de EE.UU., el hombre más poderoso del planeta, y su cohorte de asesores especiales, son un grupo de macarras y exdelincuentes que provienen de las calles? ¡Pues cualquier cosa! Y, ante todo, una acción demencial. Aunque tu protagonista, el presidente, lleva la voz cantante en la lucha contra los aliens, algunos de tus amigos te ayudará en más de una misión a dar caña a los invasores...



Superpoderes... ¡presidenciales! Sí, el presidente de EE.UU. es el hombre más poderoso de todo el planeta.

Pero, ¿qué pasa con esa arma? No intentes comprenderlo con lógica. Lo que pasa en «Saints Row 4» con las armas es... especial.

¡tiene poderes! No hablamos de poder político, no... ¡poderes de superhéroe! Lanzar rayos, saltar edificios enteros de un solo brinco, telequinesis... ¡poderes presidenciales!

Grueso y soez

Y humor, sí, mucho humor. Humor de trazo grueso –la sutileza no será lo más significativo de «Saints Row IV», te lo podemos confirmar– con no pocas referencias sexuales y todo lo políticamente incorrectas que se te puedan ocurrir. Seguramente te acuerdes de nombres como «Duke Nukem Forever» al comentar esto, y no andarás desencaminado, pero, aún teniendo mucho que ver, en cierto sentido, en el desarrollo de la acción tendrá más bien pocas cosas en común. Y es que la acción de «Saimts Row IV», al desarrollarse en un mundo abierto, será muy distinta.

Imagina una mezcla de juegos como «GTA», «Prototype» y el mencionado «Duke Nukem Forever» y seguro que te haces una idea de por donde irán los tiros.

Y, siempre, ten en cuenta que la producción de Volition es un juego destinado a pasártelo bien. La diversión –y las carcajadas– es el objetivo fundamental cuando te pongas delante de «Saints Row IV», nada más. Pero si además buscas un juego bien hecho, lo que hemos podido ver en la primera versión jugable disponible es realmente bueno.

No busques –lógicamente– algo muy realista, pero técnicamente se perfila como un juego muy cuidado, con animaciones impecables que usarán "motion capture" como su base, y un estilo muy cinematográfico en muchas secuencias –con cierta limitación en la interacción, ya que tirarán de Quick Time Events, pero el resultado es espectacular visualmente.

Si alguna vez pensaste en meterte en la piel de un héroe, prueba «Saints Row IV». Será... ¡único! **A.P.R.**



¡Viajeros al tren!

Trainz Simulator 12 SP1

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Simulación**
- Estudios/Compañía: **n3vgames/Auran**
- Distrib.: **FX Interactive**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Julio 2013**

www.trainzportal.com

LAS CLAVES

- Será un **simulador completo de trenes**, en el que podrás controlar todo al detalle.
- Será posible **trazar rutas, contruyendo estaciones, puentes, túneles...** y todos los elementos del escenario.
- Incorporará **más de 50 modelos de trenes de base**, que podrás manejar poniéndote a los mandos.
- Incluirá un **modo multijugador**, por primera vez en la serie.
- La **comunidad de jugadores** te permitirá ampliar contenidos.

Primera Impresión

Un producto único para los fans de los trenes virtuales. Será real hasta el extremo, y permitirá hacer todo lo que imagines en cuanto a simulación, edición y control de los trenes.

Si de pequeño jugabas con un tren eléctrico en tu habitación, no lo dudes, tienes que apuntar «Trainz 12 SP1» en tu lista...

La simulación es la base de «Trainz 12 SP1», pero no es, en rigor, lo más importante del juego de n3v games y Auran. O, bueno, mejor dicho, es que «Trainz 12 SP1» no es sólo un simulador, porque es mucho más que eso.

La nueva producción de FX, que probablemente ya esté disponible cuando leas estas líneas, es un juego dirigido a amantes de la simulación, a jugadores fans de los trenes virtuales que llevan en su interior al niño que disfrutaba jugando con el tren eléctrico, a aquellos que se lo pasan pipa construyendo y diseñando, y también a los puristas de la planificación , la historia y el rigor. Vamos, que bajo la superficie de un juego de trenes se oculta un título que sí, quizá no será para todos... pero casi.

Trenes para todos

«Trainz Simulator 12 SP1», como su nombre indica, será la última entrega de una serie de lo más longeva que se estrena por primera vez en nuestro país traducida al español.

En esta nueva entrega, la simulación de n3v games y Auran te ofrecerá un conjunto de lo más completo en que no sólo podrás conducir trenes –que, hombre, es la base y de esperar–, sino que te permitirá hacer de todo. Podrás diseñar rutas, construir trazados, colocar estaciones, puentes, edificios, ríos... Porque «Trainz 12 SP1», además de un simulador total, incluirá un editor potentísimo con el que el único límite es la imaginación –siempre dentro del realismo, que es la máxima de la simulación, claro.

Los más de 50 trenes que incluirá de base el juego estarán reproducidos hasta el mínimo detalle, y abarcarán convoyes de toda la Historia, o casi. Podrás ponerte a los mandos de locomotora de vapor, conducir tre-





¡Bienvenido al tren! Lo que pasa con «Trainz 12 SP1» es que aquí no serás un viajero esperando que pase el revisor, sino conductor y diseñador. ¡Todo en uno!



¡Ponte a los mandos de tu máquina favorita!

¿Alguna vez habías soñado con ser conductor de tren? Sí, pero no uno de esos de cercanías modernos, en que hay que darle a una palanquita y poco más, porque va todo automatizado... Hablamos de un señor tren. Uno de los de verdad, de esos con un panel de controles que ni un 747 –bueno, vale, hemos exagerado un poco–. Los 50 trenes distintos de «Trainz 12 SP1» –y hablamos de los que vienen de base–, te ofrecerán unas posibilidades enormes.



¡El tren debe continuar contra viento y marea! La climatología también será fundamental.



¡Locomotoras clásicas a vapor! Sí, tendrás opción para conducir todo tipo de máquinas, incluídas algunas clásicas, como ésta.

nes modernísimos de alta velocidad, manejar máquinas eléctricas y también conducir otras diesel. ¡No faltará ni una variedad!

VIVE UNA SIMULACIÓN TOTAL DEL TREN, DESDE EL CONTROL DE LA MÁQUINA AL DISEÑO DE RUTAS

Diseña y comparte

«Trainz Simulator 12 SP1» encerrará parte de su gran potencial no sólo en lo avanzado y realista de la simulación, o las enormes posibilidades de su editor, sino en la propia comunidad de jugadores de Auran, que edición tras edición de la serie ha ido creciendo.

Los jugadores de la saga «Trainz» son conocidos por su pasión por los trenes, pero también por lo activos que son en la creación de rutas y trenes que se pondrán a tu disposición para ampliar las posibilidades y contenidos que «Trainz 12 SP1» traerá de serie –y no son pocos, como ya hemos comentado anteriormente.

La comunidad de Auran será accesible de forma gratuita una vez que te registres creando una cuenta de usuario y usando la clave que vendrá con tu copia del juego. Y te podemos asegurar que lo que te vas a encontrar en cuanto a contenidos creados por la comunidad es tan abundante que puede llegar a ser abrumador.

Además, el acceso a todos estos contenidos se hará directamente desde el propio juego, con lo que todo aquello que descargues se actualizará inmediatamente en el mismo. Y, claro, también podrás compartir tus creaciones, en cuanto le cojas el tranquillo al editor.

Para redondear la cosa, «Trainz 12 SP1» incluirá, por primera vez en la serie, un modo multijugador para construir, jugar y operar por rutas y trazados. Así que, ya sabes, si siempre has disfrutado con los trenes eléctricos, ahora es el momento de hacerlo con los virtuales. **A.P.R.**

SE PARECE A...



› TRACKMANIA 2 CANYON
Aunque lo que prima es la competición, el diseño y la comunidad también son fundamentales.



› TRIALS EVOLUTION
Otro ejemplo de juego de simulación y pilotaje diferente. Aunque aquí lo que prima es la habilidad.



Un nuevio infierno de muerte te espera. No pienses que «Dark Souls II» va a ser más facilón que su antecesor. El desafío será igual de complicado. ¡Prepárate a morir!

¡SI ES QUE TE GUSTA MORIR, CHAVALOTE!...

DARK SOULS II

Haciendo equilibrios por la fina línea que separa el desafío de la frustración, se mueve como pez en el agua «Dark Souls», cuya segunda parte ya se ha dejado ver. ¿Estás listo para morir?

Sí, se trata de una línea muy, muy fina. Y aunque en la mayoría de ocasiones podías acabar –bueno, acababas– hasta la misma higa de morir una vez tras otra sin solución de continuidad, al final, cuando conseguías cogerle el truco a un enemigo, a un escenario o descubrías una táctica que venía funcionando a las mil maravillas, una vez y otra, le cogías gusto a «Dark Souls» y pensabas: "esto ya está dominado", con satisfacción y algo de chulería, por qué no... Hasta cinco minutos después, claro, que pasabas una de las malditas puertas con niebla y te dabas cuenta de que la habías fastidiado, pero bien. Y vuelta a empezar.

Y es que lo de «Dark Souls» es uno de esos casos quizá no tan únicos, pero sí tan significativos, en que el jugador establece una relacion de amor-odio increíble con el juego.

Los chicos de From lo sabían, aunque así, a priori, eso de que te vendan un juego como algo en lo que no vas a parar de morir no parece pintar muy bien. Pero, sí, es alucinante.

Así, el anuncio y los primeros minutos de juego de «Dark Souls II» ya han hecho salivar, como perros de Pavlov, a miles de jugadores en todo el mundo, aunque según From ahora todo va a ser más accesible. Y entonces es cuando han saltado todas las alarmas: ¿están haciendo los japos un juego más facilón?

El desafío sigue igual

«Dark Souls II» traerá un montón de novedades respecto a su antecesor, pero que sea un juego más fácil no va a ser una de ellas, eso tenlo por seguro. Y es que cuando en From hablan de hacer un juego más accesible, parece que la cosa apunta a mantener unas reglas de aprendizaje más claras para el jugador, tanto en el manejo de las armas como en las habilidades de las clases de personaje, y cosas por el estilo. Pero de fácil, ni por asomo. De hecho, lo que se ha visto hasta ahora de «Dark Souls II», en su nuevo mundo de juego, parece que va a suponer un desafío similar o superior al de su predecesor.

Y sí, hemos dicho nuevo mundo de juego, porque Lordran ya no será el escenario de tus aventuras. Sin especificar mucho más, la gente de From habla de «Dark Souls II» como una continuación del juego anterior, pero con un nuevo personaje protagonista –pese a que sigue buscando la cura de su maldición– y un escenario de juego que será un contraste total con Lordran... pero estará conectado en muchos de sus apartados. Estas descripciones tan crípticas contribuyen a potenciar la atmósfera del juego. Y es algo que From sabe

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol/Acción**
- Estudios/Compañía: **From/Namco Bandai**
- Fecha prevista: **Marzo 2014**

CÓMO SERÁ

- Será la continuación de «Dark Souls», un juego de rol cuya seña de identidad es **su enorme dificultad**.
- Según palabras de sus creadores, será **más accesible al jugador** que su predecesor –lo que no quiere decir más sencillo–.
- Te llevará de nuevo a un mundo de juego pseudomedieval poblado por **criaturas monstruosas y fantasmales**.
- Contará con un nuevo diseño de interacción **multijugador, cooperativo y competitivo.**





¡Dos mejor que una! Para algo eres un Dual Swordsman, ¿no? Entre las cuatro clases disponible conocidas, el espadachín con dos armas es uno de los más atractivos.



¡Estos tipos de From están como un cencerro! El diseño de la mayoría de los enemigos es realmente demencial. Vamos, que te puedes volver loco, de verdad.

«DARK SOULS II» QUIERE SER MÁS ACCESIBLE AL JUGADOR, AUNQUE EL DESAFÍO NO DISMINUIRÁ UN ÁPICE

muy bien. Decir, como han dicho, que si Lordran era el Polo Norte el nuevo mundo de juego será el Polo Sur no es aclarar mucho el tema, pero sí aporta un toque de magia, ¿verdad?

Sin embargo, la verdadera magia vendrá dada por el combate, la ambientación y los personajes que tendrás a tu disposición... Y los enemigos, claro está.

Cuatro estilos

«Dark Souls II» seguirá siendo un juego donde el aprendizaje y la experiencia serán claves en la jugabilidad, pero el estilo de los personajes disponibles –de momento, se conocen cuatro clases– y el toque táctico de los escenarios también serán fundamentales. De las clases presentadas hasta ahora –Dual Swordsman, Caballero Templario, Hechicero y Guerrero– se desprende un combate mucho más ágil, en general, con esquivas constantes, un uso preciso de cada tipo de arma según el enemigo al que nos enfrentemos y la necesidad de usar el escenario en tu favor, bien sea como elemento táctico o teniendo en cuenta la iluminación y la oscuridad... porque el enemigo también lo hará.

La IA se está mejorando hasta lo indecible en los enemigos, de modo que aprenderán antes tus pautas de ataque, tu estilo de lucha, descubrirán tus puntos débiles con celeridad y no te dearán ni un segundo de respiro. Sólo una perfecta combinación

FUERA DE LA OSCURIDAD... O NO

El nuevo mundo de juego –la acción no se desarrollará en el mismo universo de «Dark Souls»– seguirá siendo oscuro, bello, terrible, fascinante y sorprendente. Algunos escenarios están siendo diseñados para aportar un elemento táctico notable –muchas veces condicionado por la iluminación–, en los que muchas amenazas vendrán dadas por tu percepción del entorno, lo que incluirá alucinaciones, vértigo, extraños sonidos... ¡una delicia, en otras palabras!

Vale, ¿y ahora qué? Pues a moverte, a esquivar y a luchar con mucho ojo. Es lo que hay. La esencia de «Dark Souls» no se ha perdido en el combate, aunque será más ágil.



Los enemigos finales te las van a hacer pasar canutas, amigo. Bueno, como todos los demás, pero parece ser que los puntos débiles ahora estarán mucho más claros.

¿Espadachín? ¿Guerrero? ¿Hechicero? De momento se han desvelado cuatro clases básicas de personaje en «Dark Souls II», lo que no quiere decir que vayan a ser las únicas...

de tu equipo y armamento, junto a la experiencia –sólo conseguida, ya lo sabes, muriendo una y otra vez, irremediablemente– te conducirán a la victoria.

Cada una de estas clases tendrás sus puntos fuertes y débiles, como es lógico, pero todos ellos te obligarán a pasar por el inevitable trance de caer en combate decenas de veces. En eso «Dark Souls II» no va a cambiar nada. Ni un ápice.

En lo que sí habrá novedades, según afirma From Software, será en el apartado multijugador, donde la interacción online se está rediseñando, tanto en el juego cooperativo como el competitivo, aunque el estudio no ha querido dar muchos más detalles. Sea como fuere, lo de morir, solo o en compañía, no te lo va a quitar nadie. **A.C.G.**

NUEVOS ENEMIGOS, NUEVOS DESAFÍOS

¿Qué quiere decir "hacer el juego más accesible"? Esa es una de las máximas que la gente de From, representada por Tomohiro Shibuya, uno de los directores de «Dark Souls II», ha venido comentando sobre el juego desde su mismo anuncio. Pero si piensas que lo que quiere decir es hacerlo más sencillo y menos desafiante, no te preocupes, porque no es eso. En absoluto. A lo que apunta la mayor accesibilidad es que el aprendizaje será algo más natural y fluido que en «Dark Souls», pero los enemigos, ya sean "normales" o jefes finales, seguirán siendo unos malditos bichardos con los que vas a seguir teniendo pesadillas cada vez que dejes a un lado el juego harto de morir una vez, y otra, y otra, y otra más...







Imperial Glory

Dirige a tus ejércitos por mar y tierra, y consigue lo que ni Napoléon pudo: ¡conquista el mundo con este clásico de la estrategia bélica!

El siglo XIX fue uno de los más convulsos, bélicamente hablando, en la vieja Europa. Sólo en España hubo varias guerras civiles, pero fueron figuras que también tuvieron su presencia en la piel de toro, como Napoleón o Wellington, los que marcaron la evolución y desarrollo de la guerra en el continente y más allá.

Una época, sin duda, fascinante para ser llevada al mundo de los videojuegos, y quien primero se atrevió a ello, además de manera espectacular, fue Pyro Studios.

El estudio madrileño con «Imperial Glory» te traslada al campo de batalla europeo en que cinco facciones, Gran Bretaña, Francia, Austria, Prusia y Rusia, se disputan la hegemonia y luchan entre sí por conquistar todo el continente.

En «Imperial Glory» se combinan batallas en tiempo real –¡incluso batallas navales, inéditas en el género!–, estrategia por turnos en un mapa táctico, diplomacia, comercio y un largo etcétera de opciones que lo convierte en un juego de gran profundidad, y espectacularidad en los combates.

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en GAME Digital: **www.game.es/DLC** y pulsa, en la parte superior derecha, en "Descarga GAME Digital". Tras descargar el cliente en tu PC, ejecútalo.





¡Batallas navales! Mucho antes que en otros juegos similares del género, «Imperial Glory» ya mostraba batallas navales.



¡Despliega tus ejércitos y vence en la batalla! No se trata sólo de tener al ejército más poderoso, sino de demostrar tus dotes de general y estratega.

Y, además, puedes jugar en modos muy variados, para poner a prueba tus dotes de general.

Conquista total

Es aconsejable comenzar por los tutoriales antes de lanzarte a la campaña o al multijugador. Y no te decimos ya a las batallas histórica. En la primera modalidad podrás participar jugando por la victoria por puntos o total, según los objetivos que te quieras plantear, y en las batallas históricas tienes cinco escenarios increíbles, que llegan incluso a combatir ante las pirámides de Egipto.

«Imperial Glory» es todo un clásico del género de la estrategia y del software español. Si no lo conocías, esta es la oportunidad perfecta.



IMPERIAL GLORY EN MICROMANÍA

EN EL NÚMERO 122...



Uno de las más ambiciosas producciones de Pyro Studios, uno de los grandes estudios españoles de todos los tiempos, ocupaba la portada de Micromanía en el mes de Marzo en 2005: Imperial Glory, hoy ya un auténtico clásico del software español.

Sin embargo, en ese número de Micromania, uno de los más interesantes del año en que cumplimos nuestro XX Aniversario, nos encargamos de la preview del juego, no de su análisis. Este primer contacto con «Imperial Glory» nos dejó un sabor de boca tan estupendo que las siguientes semanas estuvimos esperando impacientes a la versión final del mismo para poder relizar la review.

Fue tres meses más tarde, en el número 125 de Micromania, cuando pudimos analizar «Imperial Glory». El hecho de tratarse de un juego español no influyó en que fuera nuestra elección como Juego del Mes, sino su estupenda calidad y la combinación de estrategia por turnos, batallas en tiempo real, el uso de diplomacia y las batallas navales, por nombrar algunos de sus apartados más relevantes. Nos gustó tanto que se llevó un merecido 90, tanto en el apartado individual como multijugador

Hoy, tienes la oportunidad de volver a jugar este genial título de estrategia, o de disfrutarlo por primera vez si no lo conocías.



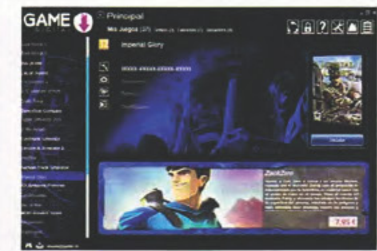
1 Lo primero que te pedirá la aplicación GAME Digital nada más arrancarla es introducir tus datos de usuario y contraseña. Son los mismos que los de tu cuenta de socio de GAME que tengas registrados en la web. Si no tienes cuenta, créate una en la "Zona de Socios", a la que tienes acceso en la web de GAME.



2 Desde la aplicación GAME Digital, selecciona la opción "Registrar Licencia". Aquí debes escribir la clave de juego que viene adjunta en la tarjeta de descarga de este número de Micromania. No te olvides de que debes respetar los guiones de la clave. Ahora ya deberá aparecer «Imperial Glory» entre tus juegos.



3 Lo único que queda por hacer es pulsar con el ratón sobre el icono de juego. Aparecerá una nueva ventana con las posibles opciones a tener en cuenta. Pulsa sobre "Instalar" para empezar a descargar el juego a tu disco duro. Una vez concluya la descarga, la instalación se hará de forma automática.



REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** 1 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED

Descubrimos todos los secretos clasificados por la agencia. Sí, están entre nosotros. ¿Quieres acabar con la invasión?



STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
José Colino
jose.colino@micromania.es

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
9/2013
Printed in Spain



TRAINZ SIMULATOR 12 SP1

El juego de trenes que estabas esperando ya está aquí. Lo probamos y te contamos sus detalles.



LOS SIMS 4

Un exclusivo vistazo a lo más nuevo de la saga más vendida en la historia del PC. Descubre cómo será «Los Sims 4».



SAINTS ROW 4

Probamos la versión definitiva del juego de acción más macarra y delirante. Conviértete en el presidente de EE.UU.

Nota: los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

Entra en la Élite con los nuevos

MOUNTAIN GTM

- GAMING TECH by MOUNTAIN -





MOUNTAIN
Robustness to you

Procesador Intel® Core™:
La potencia del interior

Con la 4ª generación del procesador Intel® Core™ i7, contarás con la potencia para jugar, crear, divertirte o inspirarte. Disfruta del máximo rendimiento posible que domina las tareas más exigentes, las de carácter multimedia, los juegos más potentes y mucho más.

Las nuevas gráficas de la serie 700 de Nvidia elevan el rendimiento del equipo en tareas multimedia hasta niveles nunca vistos.
Con la aclamada GTX 780M entra en un nuevo mundo de detalles, e incluso crea un SLI con dos de ellas en nuestro modelo GTM 374G

MOUNTAIN GTM 374G

Pantalla	17.3" - LED Mate Full HD (1920 x 1080) Garantizado 0% píxeles defectuosos a la entrega
Procesador	Intel® Core™ i7-4700MQ 2.4/3.4GHz 4C/8T 6MB Caché
Memoria	8GB 1600MHz DDR3
Disco principal	RAID 0 (2x) SSD 128GB mSATA 6 Gbps 19nm
Disco Secundario	HDD 750GB 7200 rpm SATA 3 Gbps
Tarjeta Gráfica	NVIDIA GTX 780M 4GB GDDR5
Dispositivo óptico	Regrabadora DVDR/RW

Batería 8 celdas - 89.21WH

Bahía disponible OneStep 2x 2.5" SATA 6Gbps

Peso con batería 3.9 Kg - El teclado incluye Ñ

Compatible con SLI





2x SSD

Con la tecnología RAID 0 damos vida a los deseos de los Gamers más atrevidos, consiguiendo prestaciones del futuro en equipos de hoy. Más de 750MB/s en transferencias, casi el doble que con un sólo SSD.

OneStep

Con una sencilla maniobra consigue elevar la capacidad de almacenaje de tu portátil MOUNTAIN haciendo uso de tus propios discos duros de 2.5".



902 883 091
www.mountain.es

TODOS NUESTROS EQUIPOS INCLUYEN:
Garantía in-situ de 2 años con recogida y entrega. Altísimos niveles de acabado y calidad en toda la tecnología integrada.
Fabricación con tests de robustez y carga de alta intensidad. Atención postventa telefónica dada por técnicos especializados.

MOUNTAIN es una marca MADE IN SPAIN, con su propio laboratorio I+D de investigación y desarrollo para el estudio y creación de sistemas de altas prestaciones orientados a los profesionales que demandan productos que respondan a sus necesidades adecuadamente.

